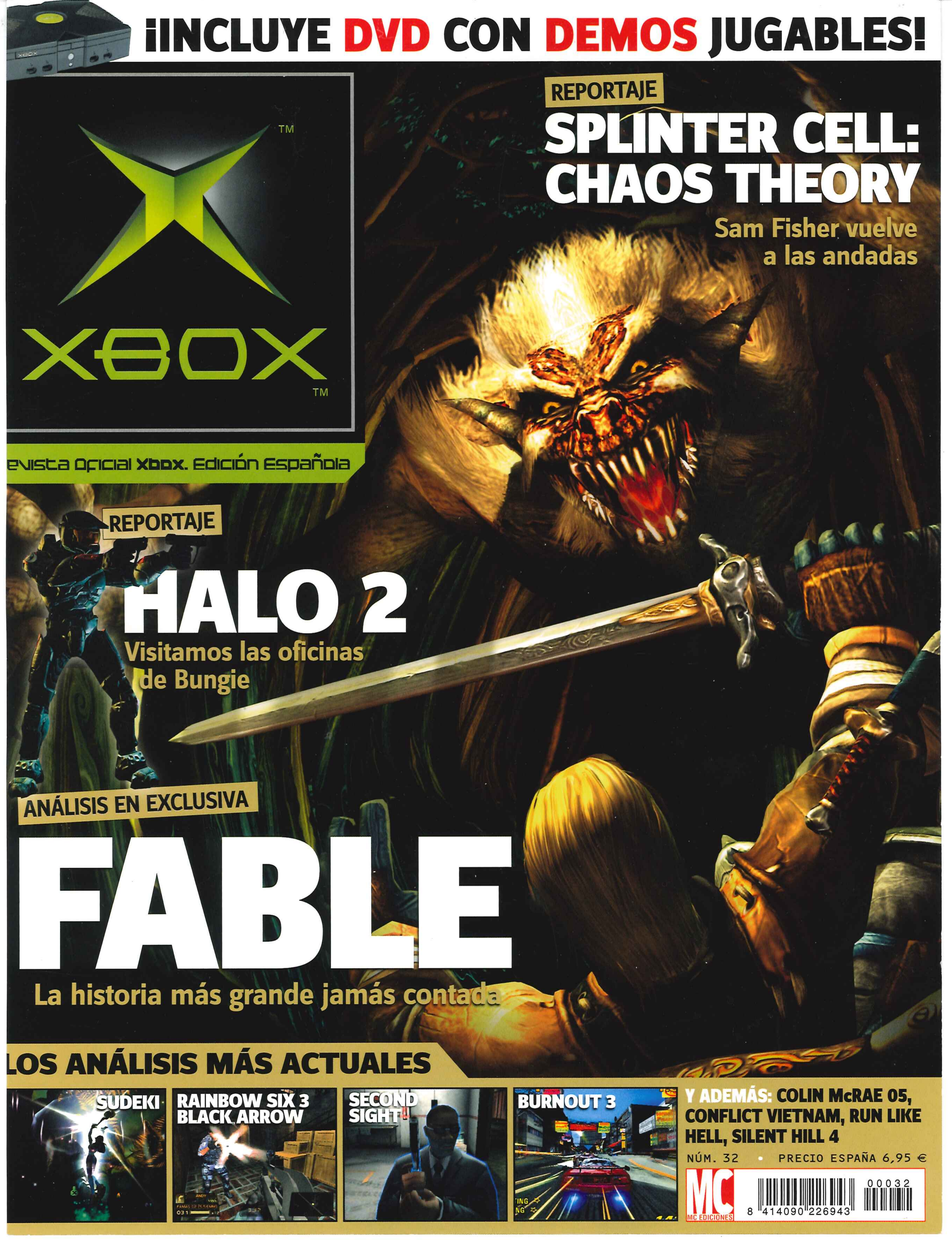


¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
evista Oficial Xbox. Edición España
REPORTAJE
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
Sam Fisher vuelve a las andadas
REPORTAJE
HALO 2
Visitamos las oficinas de Bungie
ANÁLISIS EN EXCLUSIVA
FABLE
La historia más grande jamás contada
LOS ANÁLISIS MÁS ACTUALES
SUDEKI
RAINBOW SIX 3 BLACK ARROW
SECOND SIGHT
BURNOUT 3
Y ADEMÁS: COLIN McRAE 05, CONFLICT VIETNAM, RUN LIKE HELL, SILENT HILL 4
NÚM. 32 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
8 414090 226943
00032



© SNK PLAYMORE. METAL SLUG es una marca registrada de SNK PLAYMORE CORPORATION. Publicado por Ignition Entertaiment Limited. Los logotipos y PlayStation ® 2 es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox y el logotipo de Xbox son todos marcas registradas de Microsoft Corporation en USA y/u otros paises y son utilizados con el permiso de Microsoft. Todas las otras marcas y nombres son propiedad de sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados.



www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Minguez
Colaboradores y Traductores Óscar Santos, Carles Sierra, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Òscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Merche Tabuyo
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA
MC
MC EDICIONES

Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona
Delegación en Madrid
C/ Orense, 11 bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta
y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
10/04

Los artículos impresos en este número han sido tomados de la versión estadounidense y británica de Oficial Xbox Magazine. El copyright 2002 es propiedad de Imagine Media Inc. o de Future Publishing Limited. Todos los derechos están reservados. Publicados con autorización. La reproducción en cualquier forma, lengua, en todo o en parte sin la previa autorización por escrito está expresamente prohibida. Xbox es una marca de Microsoft Corporation en E.E.U.U. y otros países y la Revista Oficial Xbox es utilizada por MC Ediciones, S.A. bajo licencia. Para más información contactar con Dom Beaven (dom. beaven @futurenet.co.uk) International Development Director; Claire Morgan (claire.morgan@ futurenet. co.uk) International Business Manager o David Barrow (dbarrow@imaginemedia.com) Global Brand Manager.





Toda fábula tiene su moraleja



LLEVÁBAMOS esperando para jugar con *Fable* prácticamente desde el primer día que tuvimos una Xbox en nuestras manos. Y no era sólo por lo que significaba que un nombre del calibre de Peter Molyneux estuviese asociado al proyecto, sino porque a medida que se iban conociendo más detalles sobre sus entresijos, su atractivo no hacía sino aumentar a pasos agigantados.

Fable es ya toda una realidad jugable, y después de dedicarle muchas -pero que muchas- horas a jugarlo hasta completarlo por primera vez -y seguramente no por última- podemos decir que el juego de Lionhead cumple prácticamente todas las expectativas que sobre él teníamos, aunque, sí, los más sagaces ya habrán captado que hemos utilizado la palabra "prácticamente" en lugar de "totalmente".

En realidad, ni siquiera tenemos que ser nosotros o los propios usuarios los encargados de recordar las maravillas que se nos prometieron cuando el juego estaba todavía en fase de desarrollo. Ha sido el propio Molyneux, en un gesto que le honra, el que ha reconocido que algunas de las promesas que se hicieron acerca de lo que *Fable* iba a ser se han quedado en el tintero por diversas cuestiones.

Y es una pena, no por que el juego no sea un RPG sobresaliente -que lo es- sino porque probablemente las elevadísimas expectativas que había creado provocarán que más de uno infravalore su calidad simplemente porque no cumple todo lo que prometió.

Sin embargo, sólo se nos ocurre otro juego, *Los Caballeros de la Antigua República*, que alcance la profundidad, la variedad y la jugabilidad que tiene *Fable*, con el valor añadido de que prácticamente cada usuario que lo juegue vivirá una experiencia diferente equivalente a una vida virtual.

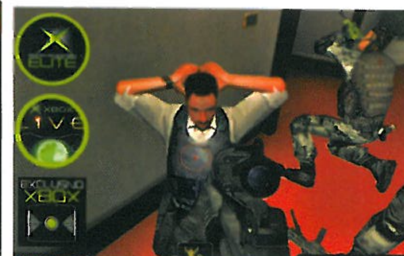
Y dado que toda fábula tiene su moraleja, en este caso, probablemente hay que concluir que a veces las expectativas son un arma de doble filo, y que la prudencia es una inestimable aliada que conviene tener siempre a mano. Si Molyneux y compañía hubiesen sido un tanto más reservados y prudentes durante el período de desarrollo del juego a la hora de hacer declaraciones públicas, ahora todo serían parabienes para un juego que debería cosechar críticas unánimemente elogiosas. Si, por ejemplo, observamos el ejemplo de Bungie, bien sea por secretismo, bien sea por prudencia, la cantidad de información que se ha desvelado sobre *Halo 2* es la justa y suficiente: ni tanta como para ponerse metas difíciles de alcanzar, ni tan poca como para provocar el desinterés de los aficionados.

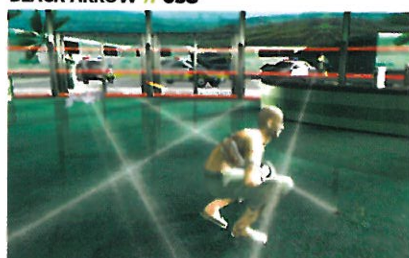
En cualquier caso, quien esté libre de pecado que tire la primera piedra: hace algunos meses vaticinábamos desde estas mismas líneas que el X04 de este año sería todo un éxito... y finalmente ni siquiera se ha llegado a celebrar. En fin, como se suele decir en estos casos, "nadie es ferpecto".

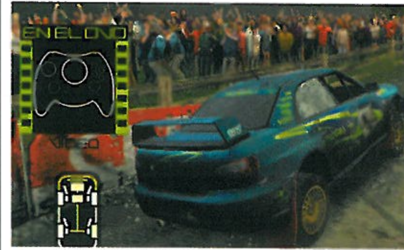
José Emilio Barbero
Director



FABLE
El esperado juego de Peter Molyneux ya es una realidad. Un gran título de acción y aventura que entra a formar parte de la selecta elite de Xbox.









REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>32



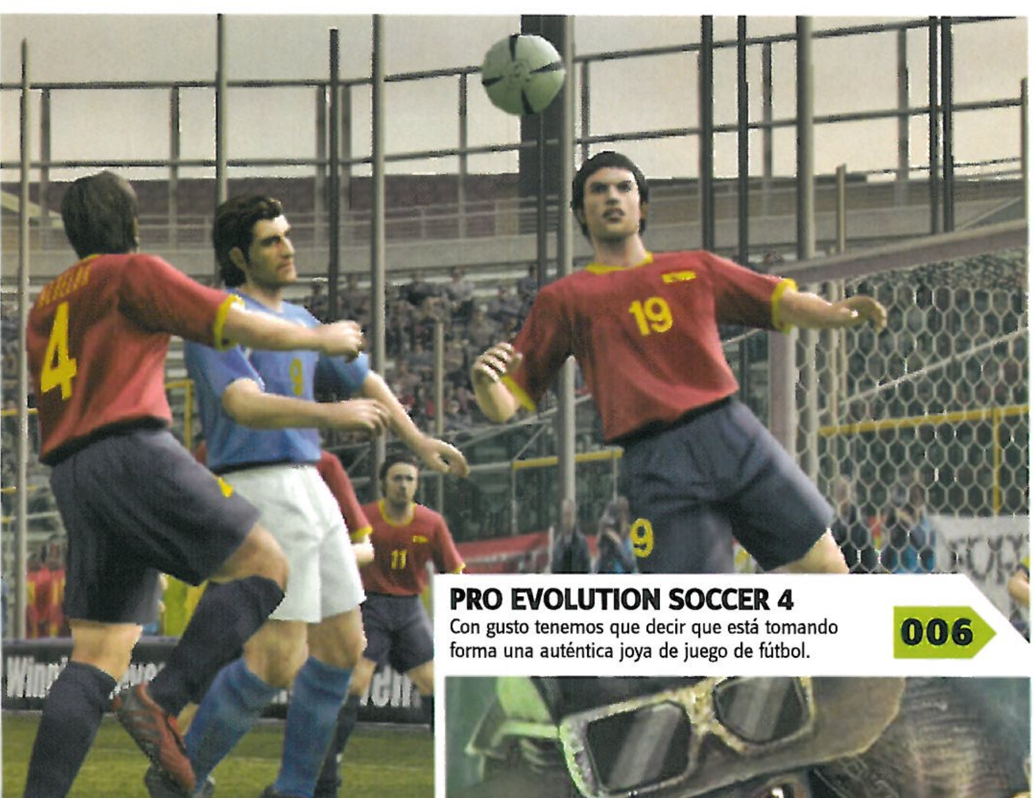
SUDEKI
Un juego interesante para los completistas del género o para aquellos que buscan un rol ligero.



SILENT HILL 4: THE ROOM
La cuarta entrega de esta legendaria saga promete dosis de terror nunca vistas hasta ahora.



HALO 2
Cuando ya sólo quedan días para el esperado lanzamiento, aún hay cosas que Bungie guarda bajo llave. Descubre algunas de ellas.



PRO EVOLUTION SOCCER 4
Con gusto tenemos que decir que está tomando forma una auténtica joya de juego de fútbol. **006**

ODDWORLD STRANGER
Tiene una perspectiva en primera persona, lo que representa un cambio sorprendente. **004**

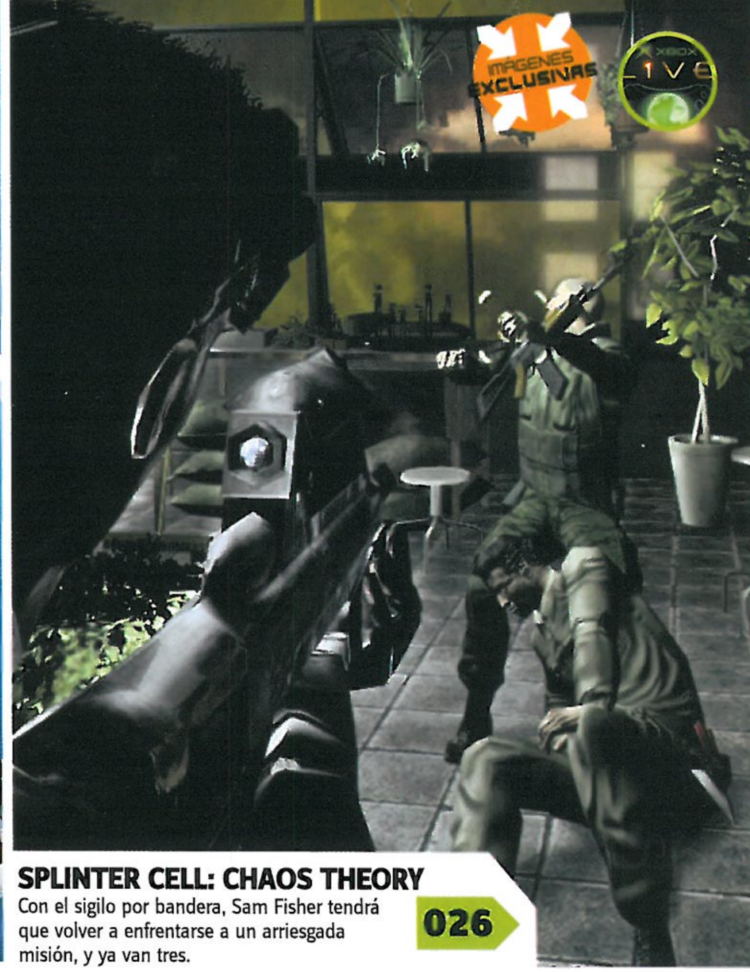


CLASE MAESTRA: SPIDERMAN 2
Te ayudamos a vencer a los matones, explorar los tejados de Nueva York y a balancearte por las farolas. **080**



XBOX LIVE
Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles. **070**





SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
Con el sigilo por bandera, Sam Fisher tendrá que volver a enfrentarse a un arriesgada misión, y ya van tres. **026**

EDITORIAL

PRIMER VISTAZO

ACTUALIDAD

REPORTAJES

ANÁLISIS

PLAY: LIVE

PLAY: MORE

DEMOS
- The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
- Mashed
- Thief: Deadly Shadows
- The Red Star
- Full Spectrum Warrior
- Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Contenido Extra
- Armed and Dangerous - Summer Home
- Counter-Strike - Inferno

VIDEOS
- Colin McRae Rally 2005
- Battlefield: Modern
- Combat
- TimeSplitters Future
- Perfect
- 100 Bullets
- The Red Star
- Operation Flashpoint: Cold War Crisis
- Y más...

Oddworld Stranger

Un espagueti western clásico (aunque extraño)

Stranger tendrá que pasar a la vista en tercera persona.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: ODDWORLD INHABS
EDITOR: EA
LANZAMIENTO: POR DETERMINAR 2005
JUGADORES: 1

ODDWORLD STRANGER llevaba bastante tiempo en desarrollo, y el tiempo cura todas las heridas. Y cuando el juego cobre vida, no tendremos enfrente un mero rompecabezas, ni veremos un Glukkon ni un Mudokon. *Oddworld* ahora tiene una perspectiva en primera persona, lo que es un cambio tan sorprendente como asombroso. Noqueamos a Lanning con la parte trasera de un mando y pasamos media hora en un paraíso convertido en shooter en primera persona.

En el papel de Stranger, somos un cazador de recompensas en el Salvaje Oeste, vagando por la frontera de Odd buscando bandidos y fueras de la ley para cobrar el precio que se había puesto a sus cabezas. Pero estamos armados con una ballesta en lugar de con una pistola porque Stranger, el extraordinario cazador de recompensas, tiene fobia a las armas y a todas las cosas explosivas. En lugar de disparar plomo, utilizaremos a la Madre Naturaleza como munición. ¿Necesitamos "balas" de disparo rápido? Entonces, ¿por qué no utilizar un cargador de avispas enfadadas en nuestra ballesta? ¿Una granada de humo? Cazamos una mofeta y la lanzamos. De hecho, hay docenas de criaturas de Oddworld para utilizar, que van desde las ardillas urbanas bocazas que atraerán la atención del enemigo, al feroz Fuzzle, una trampa de osos viviente.

Sin embargo, no todo será disparar y destruir todo lo que nos encontremos, aunque *Stranger* sigue estando firmemente arraigado en *Oddworld*. Tendremos que utilizar nuestra arma para alejar a los enemigos del grupo, o para distraerles mientras nos introducimos sigilosamente en su recinto. También tendremos que interactuar con ciudadanos cumplidores de la ley para saber dónde se encuentran los villanos, pero sin maltratarlos. Si nos ponemos violentos, se reunirán para proteger a la víctima y se negarán a ayudarnos en el futuro. El juego es inteligente, y nos lo hace saber en varias ocasiones. También habrá varios elementos del entorno que tendremos que utilizar y, cambiando a tercera persona, podremos encontrar hierba alta donde escondernos en una emboscada, o un macizo de flores ideal para disparar desde él. Y, ¿qué hacer cuando finalmente consigamos nuestro botín? Pues activar nuestra mochila de vacío y solucionado; ahora nos toca prepararnos para el siguiente forajido.

Tenemos que admitir que hemos visto poco de *Stranger*, y la breve oportunidad que tuvimos de jugarlo antes de que Lorne recuperase la conciencia fue fugaz, pero rebosaba potencial. *Oddworld* ha estado fuera del mapa durante los dos últimos años, y en lugar de traernos simplemente otro rompecabezas en tercera persona, la vuelta al planeta más extraño de la galaxia la haremos disparando desde la cadera. Esperamos que este sea uno de los mayores y más impresionantes juegos de 2005, ya que el concepto y la sensación de *Stranger* es poco menos que impresionante. Iremos a reservarlo cuanto antes.



Habrá docenas de bandidos a los que dar caza y captura.



Los ciudadanos son una especie de gallinas, ¡pero no les hagamos rabiar!



TODO GENTE NUEVA EN ODD

Stranger no es el único personaje nuevo en *Oddworld*: todo el juego estará lleno de ellos. Esto es porque, mirando al globo de *Oddworld*, las tierras de Abe y Munch están situadas, aproximadamente, donde está Norteamérica. La tierra de Stranger está en el otro extremo del globo, más o menos cerca de Australia. Si eres un gran aficionado a *Oddworld*, échale un vistazo al nuevo libro de ilustraciones de *Oddworld* de ballisticpublishing.com, publicado para coincidir con el décimo aniversario del juego.


↑ ¡Solo Lanning sabe qué son estas nuevas criaturas!


↑ El diseño de *Oddworld* es más bonito que nunca.


↑ Stranger tiene muchos secretos ocultos que tendremos que descubrir.


↑ Las tiendas de los Clukkers nos guiarán en la dirección del nuevo botín.

INFORMACIÓN ADICIONAL

»VALIENTES INTELIGENTES
Si nos metemos con un Clukker, nos menospreciará diciéndonos que le dejemos solo. Si insistimos, comenzará a llorar mientras el resto de los Clukkers se reunirá a su alrededor para protegerle. Se pondrán a cloquear para asustarnos. Si seguimos atacando, saldrán todos corriendo a esconderse, y veremos los pequeños ojos de Clukkers escudriñando detrás de ventanas y puertas. Sólo cuando nos calmemos de nuevo volverán a salir.

»MUNICIÓN NATURAL
Recoger munición es sencillo: basta con buscar bichos y larvas por el campo. Los cazamos, los recogemos y los disparamos. Aunque hay que tener cuidado al utilizar ciertas combinaciones. La bomba mofeta y la ardilla discutirán si las ponemos juntas y pueden atraer la atención de los bandidos a los que acechamos.



↑ Lanzaremos a la ardilla para atraer a los malos, y después dispararemos un escarabajo explosivo para poner fin a sus nada buenas fechorías.

↑ Los mejores gráficos vistos en un juego de *Pro Evo*. Casi podemos oler el sudor.

Pro Evolution Soccer 4

Primeros detalles del gran rival de FIFA

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **KONAMI TYO**

EDITOR: **KONAMI**

LANZAMIENTO: **OTOÑO 2004**

JUGADORES: **1-4**

HEMOS tenido que esperar un poco, pero finalmente Konami ha hecho públicos los primeros detalles sólidos de *Pro Evolution Soccer 4* para Xbox.

Para la cuarta edición de esta potente franquicia, Konami ha prometido «nuevos estándares de control, estética y realismo» además de «un árbitro en pantalla por primera vez». Aunque, sin duda, la novedad de mayor calado sobre esta próxima entrega es la confirmación definitiva de que contará con opciones de juego on line que podremos disfrutar a través de Xbox Live. Por otra parte, también se ha hecho público que los populares futbolistas Francesco Totti y Thierry Henry, y el no menos conocido árbitro internacional Pierluigi Collina, son las tres estrellas de relumbrón escogidas para figurar en la carátula del juego.

Para todos aquellos no familiarizados con la serie *Pro Evo*, se trata del juego favorito de los aficionados más exigentes, ya que presta más atención a la parte de la simulación que a las patadas espectaculares en el terreno de juego. Shingo 'Seabass' Takatsuka y su equipo de Tokio esperan subir el listón aún más con la cuarta entrega. Konami TYO ha incluido nuevos movimientos y jugadas que harán el juego más fluido, nuevas técnicas de saques de faltas y penaltis, y un movimiento de saque de falta indirecta, para aderezar la acción lo máximo posible.

Como ya es típico en los títulos *Pro Evo*, se ha prodigado una súper atención al detalle de cada jugador individual del juego: cada jugador controla la pelota, corre, se cae, y se mueve con y sin ella de una manera única. Además, hay una legión de estadísticas cruciales que vigilar para cada hombre. Estos valores nos permitirán saber cómo de buenos (o de malos) son los jugadores cuando se trata de mover la pelota, controlar un balón rápido o por alto, golpearlo a bote pronto o pasarlo a un compañero.

Regatear es algo que todos hacemos, aunque sólo algunos no nos demos cuenta. Pero en un juego de fútbol es un elemento vital que tiene que funcionar si el juego quiere ser bueno. En éste, ahora, tendremos más control de los jugadores en el uno contra uno al intentar superar a los jugadores contrarios, mientras que los pases y los cortes de los oponentes se ejecutarán con más precisión que nunca.

Suena excelente sobre el papel, pero tendremos una mejor idea de lo que nos espera una vez que consigamos probarlo por nosotros mismos, para lo que no debería de quedar mucho. Habrá que estar atentos a nuevas noticias antes de su publicación a finales de este año... esperemos que con posibilidad de jugar *on line*.



↑ ¿Logrará Italia pasar la eliminatoria? ¡O quizá no!



↑ Inglaterra gana a Portugal por siete a dos. Qué lástima que ni así se clasifiquen.







↑ El portero David James está colocado, aunque mirando a otro lado.

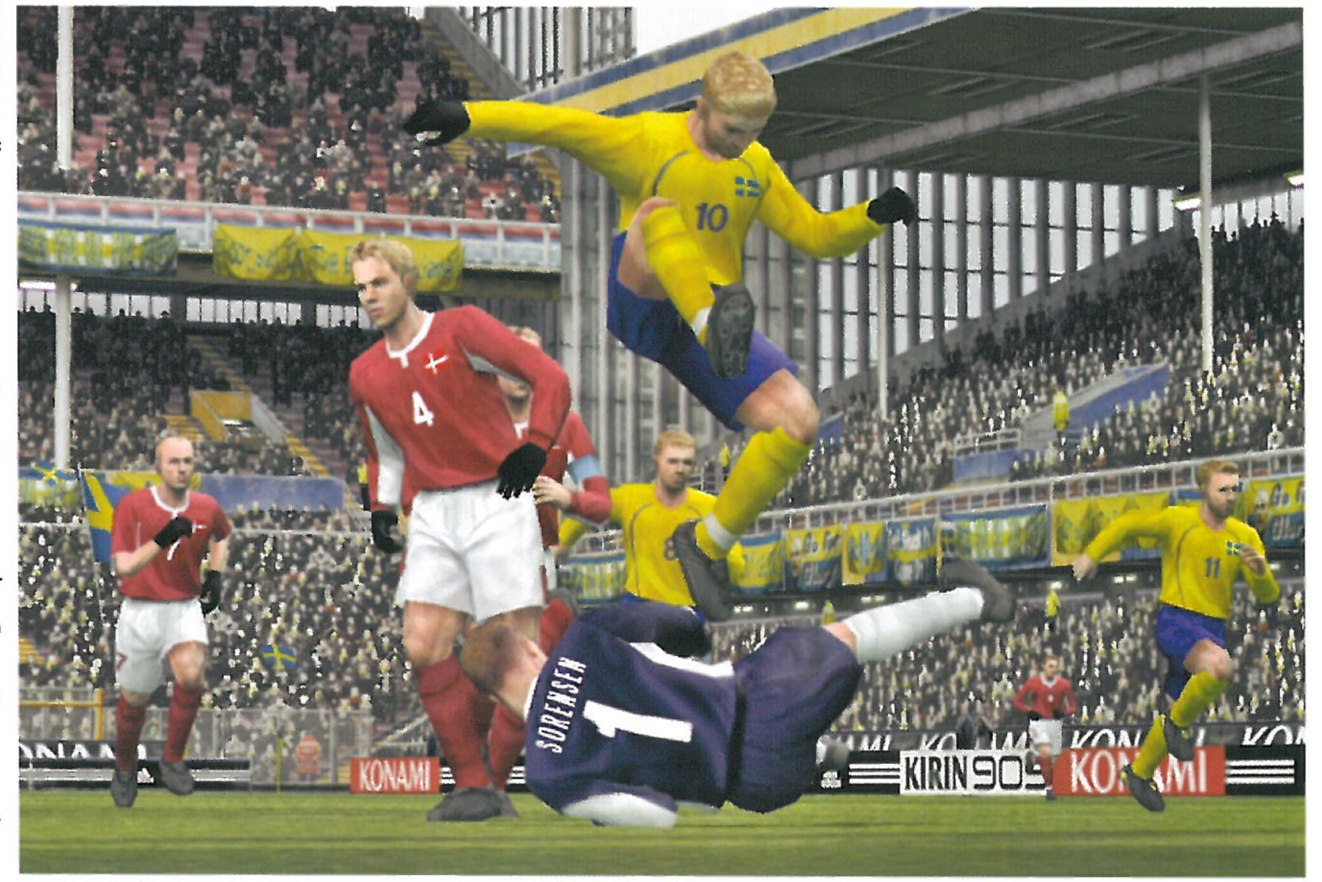


↑ El estadio a vista de pájaro muestra el césped en perfectas condiciones.

INFORMACIÓN ADICIONAL

»¿A QUIÉN SE PARECE?
No es sólo la mecánica del juego la que tiene gran cantidad de detalles: los parecidos de los jugadores también se han mejorado para igualar los rasgos individuales de las grandes estrellas mundiales. Si esto llega hasta a incluir las orejas de soplillo de Rooney o los dientes de Ronaldo es algo que está por ver.

»EL HOMBRE DE NEGRO
Todos nos quejamos de lo que dice el árbitro, pero sin él estaríamos perdidos. *Pro Evo 4* incorporará un colegiado que recorrerá el campo arriba y abajo controlando el juego: incluso intervendrá para poner calma. Se aplicará la ley de la ventaja para las faltas poco importantes, aunque cada árbitro reaccionará dependiendo de lo estricto que se defina que sea en las opciones.



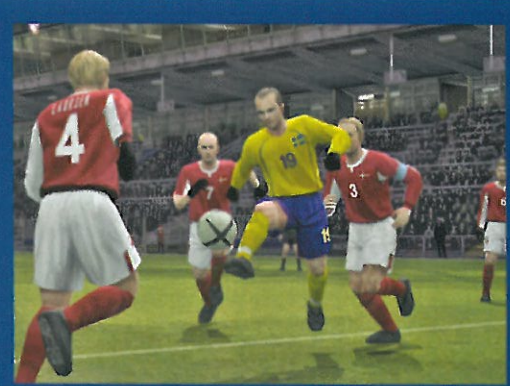
↑ Si no puedes vencerles, sáltales a las costillas. Reglas de la liga del bar los domingos por la tarde: sólo el más fuerte sobrevive.

GANA EL MEJOR

Las novedades del juego incluyen más clubes y selecciones nacionales, pantallas de formación extras para definir la forma en que cada equipo se coloca y juega, y mejoras en las ligas incorporadas. Una nueva opción, Mi Mejor Once, nos permitirá guardar nuestros mejores equipos y jugadores, y estos podrán verse forzados a retirarse por lo que quede de temporada debido a las lesiones. Esto implicará que tendremos que trabajar para paliar la pérdida de nuestros jugadores clave, esperemos que con buen criterio, lo que no siempre ocurre en la realidad.



↑ No podemos mirar; se notan los colores.



↑ Un partido de la Eurocopa no es lugar para florituras.

¡Vuelve el Rey!
Colin McRae Rally 2005;

con más coches, más pistas y más desafíos...

¡la realidad no está a su altura!









PlayStation®2




© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark, owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 2005" TM and "GENIUS AT PLAY" TM are trademarks of Codemasters. "Colin McRae" TM and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company.

27 DE SEPTIEMBRE
A LA VENTA.

colin mcrae rally
2005™
no hay rival

PC DVD
PlayStation 2
XBOX
colin mcrae rally 2005
Codemasters
GENIUS AT PLAY

más contenido
Mide tus fuerzas en el modo carrera, ¡novedad absoluta!, con más coches, circuitos y tramos.

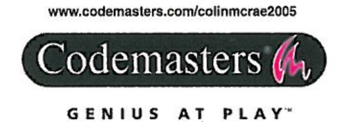
más detalle
Experimenta choques reales, un increíble sistema de averías, superficies más detalladas y alucinantes escenarios.

más desafíos
Compite cara a cara con hasta otros 7 rivales online.

más opciones
Selecciona tus propias condiciones para una conducción única cada vez.







La Copa puede ser tuya

Microsoft y Electronic Arts crean la Copa Mundial interactiva FIFA



LEIPZIG (ALEMANIA). 19 de agosto. La prensa especializada de medio mundo ha sido convocada para transmitirle una noticia de singular calado: ante ellos, en un escenario engalanado para la ocasión, comparecen representantes de Microsoft, Electronic Arts y la FIFA. ¿Qué proyecto une a estos tres colosos? El secreto queda revelado en apenas unos instantes: se trata de la Copa Mundial Interactiva FIFA, un evento que empezará a desarrollarse coincidiendo con el lanzamiento de *FIFA 2005*, y que se disputará hasta finales de este mismo año. La magnitud del evento francamente impresiona: estará compuesto por torneos *on line* y *off line* que se celebrarán a lo largo y ancho de seis continentes desde octubre a diciembre, y las finales se disputarán en Zurich (Suiza), coincidiendo con la gala que la FIFA celebra para entregar el galardón del Jugador del Año. No es, sin embargo, la única buena noticia que se hizo pública aprovechando la ocasión: por si fuera poco, Xbox será la Videoconsola Oficial de la Copa del Mundo FIFA de 2006 (en la que esperamos esté presente nuestra selección y -ejem- haciendo un papel algo diferente al habitual) que se disputará en Alemania entre junio y julio de 2006.

Resulta evidente la trascendencia de ambas noticias, no sólo por que ambas tengan, además, carácter de exclusividad, sino por la dimensión y el calado de los dos acontecimientos.

Volviendo a la Copa Mundial Interactiva FIFA, hay que decir que está previsto que más de 8.000 jugadores participen en la competición y que, además, los que lo hagan tengan la oportunidad de codearse con muchos de los más carismáticos jugadores profesionales, que van a participar activamente en los diversos campeonatos. De hecho, personajes tan populares como Roberto Carlos o Lothar Mattheus ya han otorgado su apoyo al evento.

Si quieres apuntarte a este incomparable acontecimiento -o simplemente conseguir más información- puedes acudir a la siguiente página Web: http://www.fifainteractiveworldcup.com.





Bienvenidos

La distribuidora Nobilis empieza a comercializar productos para Xbox



Esta distribuidora internacional, que cuenta desde hace algo más de un año con una sede en nuestro país, estaba hasta el momento especializada en el lanzamiento de productos para PC, algo que va a cambiar muy pronto con la salida al mercado de toda una serie de juegos y periféricos para diversas consolas, entre ellas Xbox.

En lo relativo a juegos, dos son los títulos que Nobilis tiene en cartera, y ambos son realmente peculiares. Por un lado encontramos *El Coche Fantástico 2*, un juego basado en la popular serie televisiva de los años 80 que hizo que todos quisiésemos tener una maravilla de cuatro ruedas como K.I.T.T. Los usuarios de PC ya pudieron disfrutar de un juego basado en la serie y ahora Davilex -sus creadores- han dado forma a una secuela que será publicada en diversas plataformas, Xbox incluida. Por otro lado, Nobilis lanzará *Future Tactics*, un juego realmente poco convencional que mezcla en su desarrollo elementos de estrategia por turnos, rol y acción, y que además posee unos gráficos al más puro estilo cómic.

Finalmente, y abordando el campo de los periféricos, nos hayamos ante uno que -al igual que los productos anteriormente mencionados- se escapa con creces de lo usual: se trata de *Race Pac*, "un asiento para conducir" (ver foto), que incluye volante y pedales, y que está destinado a convertirse en objeto de deseo para los fanáticos del género. Su precio recomendado es de 129,99 €.

ACELERA-DOS

Vuelven dos populares sagas de conducción

World Racing y *Ford Racing* van a volver próximamente a nuestra consola, con las que serán respectivamente sus segundas y terceras entregas.

↑ Ford Racing3

World Racing 2, desarrollado por Synetic para TDK, contará con una versión depurada de su engine, y con nuevos circuitos y vehículos. Su lanzamiento está previsto para el primer cuarto de 2005.

En cuanto a *Ford Racing 3*, cuyo desarrollo corre a cargo de Empire, ofrecerá de nuevo una estupenda oportunidad de disfrutar al volante de los modelos -46 en total- de esta popular marca automovilística, para lo cual tendremos a nuestra disposición 26 nuevos circuitos.

Os ofrecemos las primeras imágenes de ambos juegos.



↑ World Racing2

EL RETORNO DEL REY

SNK lanzará King of Fighters 2001/2002

Como ya os adelantamos en el reportaje que dedicamos a la edición de este año de la feria E3, uno de los próximos lanzamientos de la prestigiosa compañía japonesa SNK será un *pack* que reunirá los juegos *King of Fighters 2000* y *King of Fighters 2001*, sin duda dos apetitosos bocados para los aficionados a los juegos de lucha.

Y lo mejor del caso es que, a diferencia de lo que ha ocurrido en otros continentes, la versión europea del juego no estará censurada, por lo que ofrecerá todo el gore del original. Además, las chicas del juego nos sorprenderán con el sugerente balanceo de algunas partes de su anatomía (mejor no entremos en detalles).

El lanzamiento del *pack* está previsto que se produzca durante el mes que viene de este mismo año.

ATARIADOS

Atari no descansa




Tres noticias nos han llegado en las últimas semanas procedentes de los cuarteles generales de Atari en nuestro país. La primera no es demasiado positiva, ya que se trata de la confirmación de que la versión para Xbox de *Terminator 3: Redemption* no será publicada en España. Malas noticias, pues, para los *fans* de Arnie.

Por fortuna, también hay buenas nuevas, y entre ellas figuran que el juego *Tron 2.0: Killer APP.* va a ser finalmente distribuido por Atari. Está siendo desarrollado por Climax, lo que ya supone toda una garantía. Su lanzamiento está previsto para este mismo otoño.

Por último, y esta noticia alegrará especialmente a los más veteranos y nostálgicos de la casa, Atari publicará próximamente una recopilación de sus juegos arcade -85 en total- más legendarios bajo el nombre de Atari Anthology. Entre los títulos elegidos figuran nombres tan legendarios como *Asteroids*, *Millipede*, *Battlezone*, o *Pong*... casi nada.

Breves

DESCANSE EN PAZ

Una de las compañías más veteranas y prestigiosas del mundo del videojuego, Acclaim, ha pasado a mejor vida tras declararse en bancarrota. Aún es incierto qué ocurrirá con sus juegos que estaban en desarrollo, aunque parece garantizado que el prometedor Juiced acabará siendo publicado.

GUERREROS INCANSABLES

Tras el éxito obtenido por *Full Spectrum Warrior*, THQ ha confirmado que ya se ha puesto en marcha el desarrollo de una secuela, aunque por el momento no se han desvelado más detalles al respecto.

RUMORE, RUMORE

No dejan de ser chismes que se propagan a toda velocidad de boca en boca, pero parece ser que ya están garantizadas las futuras entregas de tres juegos sumamente populares: *Brute Force*, *Fable* y *Los Caballeros de la Antigua República*. En este último caso, se trataría de una tercera parte, pues la segunda, como ya sabéis, está siendo desarrollada en la actualidad.

MI REINO POR ESTE JUEGO

El más que prometedor juego *Kingdom Under Fire*, del que ya os hemos hablado con anterioridad en diversas ocasiones, va a ser finalmente distribuido en nuestro país por obra y gracia de la distribuidora Virgin Play.

Que la pequeña fuerza te acompañe

Eidos publicará en nuestro país LEGO Star Wars



Dos franquicias tan populares como son *Star Wars* y LEGO van a ver unidos sus destinos gracias a la publicación del juego *LEGO Star Wars*, programada para el mes de abril del año próximo.

El juego, que está siendo desarrollado por Traveller's Talles con el ojo puesto claramente en los más pequeños de la casa, combinará acción y aventura en su desarrollo, mientras que su trama girará en torno a los personajes y acontecimientos de las tres últimas entregas de la saga: *La Amenaza Fantasma*, *El Ataque de los Clones* y *La Venganza de los Sith* (todavía por estrenar).

Breves

TRIO DE ESTRELLAS

Tres nuevo títulos de relumbrón se unen a la lista de juegos editados hasta el momento dentro de la línea Clásicos para Xbox (ya sabéis, a 29,99€): se trata de *Project Gotham Racing 2*, *Top Spin* y *Counter-Strike*. Sería un pecado que faltasen en vuestra colección, así que, ¿a qué esperáis?

HÍNCALE EL DIENTE

Majesco se ha hecho con los derechos para realizar un juego basado en la mítica película *Tiburón*, de Steven Spielberg, que será lanzado el año que viene coincidiendo con el 30 aniversario del estreno del filme.

PARA BURTONMANIACOS

Take-Two ha conseguido la licencia para desarrollar un juego basado en el próximo trabajo del genial Tim Burton, que lleva el nombre de *Charlie y la Fábrica de Chocolate*. Será creado por Global Star Software y su fecha de publicación está prevista para el año próximo.

PRINCIPALMENTE

Ubisoft ha hecho público el nombre oficial de la secuela de *Prince of Persia Las Arenas del Tiempo*. Se llamará *El Alma del Guerrero*, y contará con un desarrollo y un argumento notablemente más oscuros y misteriosos. El juego llegará a nuestras consolas el próximo mes de noviembre.

Ahora 149 €

Xbox vuelve a bajar de precio



Se acerca la campaña navideña y es hora de ir tomando posiciones para asegurarse unos buenos resultados. En el caso de Microsoft, además de contar con la garantía de tener en la rampa de lanzamiento una buena serie de juegazos exclusivos del calibre de *Fable*, *Forza Motosports* o el esperadísimo *Halo 2*, o de podernos ofrecer por vez primera la posibilidad de disfrutar del fútbol on line con dos bombazos como *FIFA* o *Pro Evolution Soccer*, hay otra baza de la que ya se ha echado mano, y es reducir de nuevo el precio de la consola para situarlo a un nivel todavía más competitivo.

El anuncio de la bajada de precio se produjo el día 27 de agosto coincidiendo con la celebración de la Convención de juegos de Leipzig (Alemania) y en algunos mercados, como por ejemplo el inglés, la reducción de precio tuvo un efecto notorio e inmediato, triplicándose las ventas de la consola en el periodo inmediatamente posterior.

De película

SCi trabaja en el juego de Constantine



Aunque es probable que todavía no hayas oído hablar de ella si no sigues de cerca la actualidad del mundo del cine, *Constatine* es una película que se estrenará a principios de 2005 y que está protagonizada por Keanu Reeves y Rachel Weisz.

Su argumento, que está inspirado en las novelas gráficas *Hellblazer*, de Dc Comics, nos presenta la historia de John Constantine, un hombre que ha vuelto del Infierno y que en compañía de la policía Angela Dogson investigará una serie de acontecimientos estrechamente ligados a acontecimientos sobrenaturales.

Con este estepundo material como punto de partida, SCi publicará un juego -que está siendo desarrollado por el equipo de Bits Studios- que promete conservar la ambientación y la acción del thriller sobrenatural que es la película, y que será lanzado coincidiendo con el estreno de esta.

A todo gas por la ciudad

Vuelve Midnight Club con tres enormes ciudades en las que perdernos

Los usuarios de Xbox ya tuvimos oportunidad de disfrutar de las vertiginosas delicias que nos ofreció la segunda entrega de la saga *Midnight Club* cuando se publicó a mediados del año pasado. Y la buena noticia es que tal y como ya desveló la prestigiosa editora Rockstar hace algunos meses, la tercera entrega de la saga ya está en desarrollo, y su fecha de lanzamiento ha quedado emplazada para enero de 2005.

Midnight Club3: DUB Edition nos ofrecerá tres vastas ciudades (Atlanta, Detroit y San Diego) para que las surquemos a toda pastilla a bordo de una extensa cantidad de vehículos tanto de dos como de cuatro ruedas, con unas enormes posibilidades de customización puestas a nuestra disposición. El *tuning* elevado a la máxima expresión.

Por si todo esto fuera poco, según parece, el juego contará con una serie de opciones on line todavía por especificar que se configuran como la guinda de un apetitoso pastel motorizado.



↑ ¿Te gusta conducir?



↑ Mira que dos bellezas...



↑ La cosa está que echa chispas...



↑ Yo sólo lo hago en mi moto...

Vicio en Miami

Vivendi publicará Scarface



Basado en la popular película *Scarface* (*El precio del poder*) protagonizada por un Al Pacino que logró con este papel uno de los mejores trabajos de su carrera, Vivendi publicará a finales de este año un juego que está siendo desarrollado por Radical Games. Gracias a ello, podremos meternos en la piel de Tony Montana, el despiadado gangster al que daba vida Pacino, y en cierta forma, vivir una especie de recreación interactiva de los hechos y escenarios del filme.

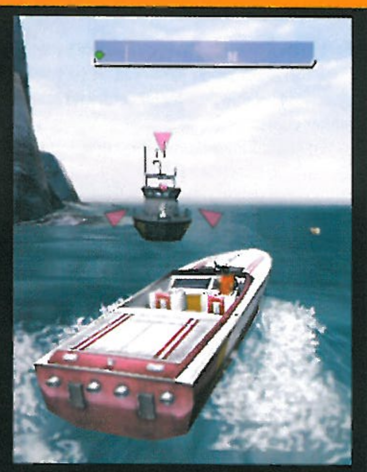
Con un estilo que recuerda notablemente al popular *GTA Vice City*, *Scarface* nos permitirá movernos por las calles de Miami, las Bahamas y otros lugares realizando una enorme cantidad de acciones, desde interactuar con otros personajes a conducir vehículos --por mar, tierra o aire-. Nuestro objetivo principal es volver a levantar el "imperio" de Tony Montana, que no atraviesa precisamente por el mejor de sus momentos. Recomendado para todos los amantes de las aventuras de conducción y, como no, para todos los seguidores de Al Pacino.



↑ Camisa modelo Chiquito de la Calzada...



↑ Dispara primero, pregunta después...



↑ Podremos movernos por tierra, mar o aire a lo largo del juego.

CONFLICT VIETNAM™

"Una **auténtica** sensación de **inmersión**"

Revista Oficial PlayStation 2
Agosto '04

"El juego te **trasladará** a la Guerra del Vietnam"

Hobby Consolas
Septiembre '04





INCREÍBLE BANDA SONORA ORIGINAL CON MÚSICA DE THE ROLLING STONES, ENTRE OTROS...

WWW.CONFLICT.COM






PlayStation 2








"" y PlayStation son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox y los logos de Xbox son tanto marcas comerciales registradas como marcas comerciales de Microsoft Corporation en los EE.UU. y/o otros países. Todos los derechos reservados. © 2003 SCi Games Ltd. Todos los derechos reservados. Conflict: Vietnam es una marca comercial de SCi Games Ltd. Desarrollado por Pivotal Games. Pivotal Games es una marca comercial de Pivotal Games Ltd.



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
2004	100 BULLETS	ACCLAIM	ACCLAIM
	A SOUND OF THUNDER	COMPUTER ART.	BAM!
	AMERICA'S 10 MOST WANTED	STUDIO 3	PLAY IT
	AREA 51	MIDWAY	MIDWAY
	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO
	AUSTIN POWERS	POR CONFIRMAR	TAKE-TWO
	BACKYARD WRESTLING 2	PARADOX	EIDOS
	BALLERS	MIDWAY	MIDWAY
	BC	INTREPID ENT.	MICROSOFT
	BLACK 9	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	BLINX 2: MASTERS OF TIME & SPACE	ARTOON	MICROSOFT
	BLOODRAYNE 2	MAJESCO	POR CONFIRMAR
	BLOODY WATERS	PINEAPPLE INT.	POR CONFIRMAR
	BREED	BRAT DESIGNS	CDV
	BURNOUT 3	CRITERION	EA
	CALL OF CTHULHU	POR CONFIRMAR	HEADFIRST
	CALL OF DUTY: FINEST HOUR	SPARK	ACTIVISION
	CHRONOS	SABER 3D	POR CONFIRMAR
	CLUB FOOTBALL 2005	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	COLD WINTER	SWORDFISH STU.	VIVENDI UNIV.
	COLIN MCRAE RALLY 2005	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	COMANCHE	N2OVALOGIC	NOVALOGIC
	CONFLICT: VIETNAM	PIVOTAL GAMES	SCI
	COPS	FOX	VIVENDI UNIV.
	CRASH AND BURN	CLIMAX	EIDOS
	CRASH BANDICOOT: UNLIMITED	TRAV'S TALES	VIVENDI
	DANCING STAGE UNLEASHED 2	KONAMI	KONAMI
	DARKWATCH: CURSE OF THE WEST	SAMMY	SAMMY
	DEAD OR ALIVE ULTIMATE	TECMO	MICROSOFT
	DEF JAM 2: BATTLE FOR NEW YORK	EA	EA
	DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN	POR CONFIRMAR	NOVALOGIC
	DESTROY ALL HUMANS	PANDEMIC	THQ
	DOOM 3	ID SOFTWARE	ACTIVISION
	DUALITY	TRILOBYTE GR.	PHANTAGRAM
	DUKES OF HAZZARD: ROTGL	UBISOFT	UBISOFT
	ENCLAVE 2	STARBREEZE	SWING
	FABLE	BIG BLUE BOX	MICROSOFT
	FAHRENHEIT	QUANTIC DREAM	VIVENDI UNIV.
	FATAL FRAME 2	TECMO	TECMO
	FIFA FOOTBALL 2005	EA	EA
	FLATOUT	BUGBEAR ENT.	EMPIRE
	FORD RACING 3	EMPIRE	EMPIRE
	FORZA MOTORSPORT	MICROSOFT	MICROSOFT
	FREEDOM FIGHTERS 2	IO INTERACTIVE	EA
	FREEKSTYLE	EA BIG	EA
	FROGGER CLASSIC	KONAMI	KONAMI
	GET ON DA MIC	EIDOS	EIDOS
	GHOST MASTER	SICK PUPPIES	EMPIRE
	GHOST RECON 2	UBISOFT	UBISOFT
	GOBLIN COMMANDER 2	JALECO	JALECO
	GODZILLA: SAVE THE EARTH	PIPEWORKS	ATARI
	GOLDENEYE 2	EA	EA
	GUILTY GEAR XX	CAPCOM	CAPCOM
	GUNGRIFFON	KAMA	TECMO
	HALF-LIFE 2	VALVE	VIVENDI UNIV.
	HALO 2	BUNGIE	MICROSOFT
	HAVEN: CALL OF THE KING	TRAV. TALES	MIDWAY
	INSIDE PITCH 2003	MICROSOFT	MICROSOFT
	IRON PHOENIX	SAMMY	SAMMY
	JUSTICE LEAGUE	TRAV. TALES	MIDWAY
	KING ARTHUR	KONAMI	KONAMI
	KINGDOM UNDER FIRE: CRUSADERS	PHANTAGRAM	MICROSOFT
	LEGION	SEVEN STUDIOS	MIDWAY4
	LEMONY SNICKET	ACTIVISION	ACTIVISION
	LOBO	KEMCO	KEMCO
	LOOSE CANNON	DIGITAL ANVIL	UBISOFT4
	MADDEN NFL 2005	EA	EA
	MAGATAMA	MICROSOFT	MICROSOFT
	MECHASSAULT 2	DAY 1	MICROSOFT
	MEMORICK THE APPRENTICE KNIGHT	MICROIDS	TBA
	MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR	2015 INC	VIVENDI UNIV.

**Estas fechas están sujetas a cambios.*

LOS MÁS VENDIDOS



LE DEDICAMOS la portada de nuestro anterior número, nuestro análisis no pudo ser más positivo, y parece que las ventas obtenidas por *Las Crónicas de Riddick* acreditan que vosotros también compartís nuestra opinión sobre este sorprendente juego que alcanza el número uno de nuestra lista. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER BAY

EDITOR: **VIVENDI**
DESARROLLADOR: **STARBREEZE**



Vin Diesel no se anda con chiquitas, ni siquiera a la hora de entrar en el negocio de los videojuegos. Desde ya, uno de los mejores juegos del amplio catálogo de Xbox.

2. SUDEKI

EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **CLIMAX**

Aunque al final no haya estado totalmente a la altura de lo que se esperaba, el RPG de Climax es un estupendo juego que bien se merece el segundo puesto de la lista de ventas.

3. NINJA GAIDEN

EDITOR: **TECMO** DESARROLLADOR: **TEAM NINJA**

Pese a su enorme calidad y a lo bien que ha calado entre los usuarios, era difícil que se mantuviera en el número uno ante la avalancha de bombazos que se avecinaba.

4. DRIV3R

EDITOR: **ATARI** DESARROLLADOR: **REFLECTIONS**

Aunque el juego de Reflections ha cosechado veredictos de lo más dispar entre la prensa especializada, los usuarios por el momento lo siguen teniendo entre sus preferencias.

5. FULL SPECTRUM WARRIOR

EDITOR: **THQ** DESARROLLADOR: **PANDEMIC STUDIOS**

Su combinación de estrategia y acción es de lo más estimulante y ha supuesto un revulsivo para los juegos bélicos. Y sus ventas tampoco van nada mal...

6. DINO CRISIS 3

EDITOR: **CAPCOM** DESARROLLADOR: **CAPCOM**

Los dinosaurios de Capcom siguen causando estragos en el espacio, y de paso también continúan gozando del favor de los usuarios de Xbox.

7. STATE OF EMERGENCY

EDITOR: **TAKE 2** DESARROLLADOR: **ROCKSTAR**

Pese a que Rockstar nos acostumbra a mantenernos en vilo a los usuarios de Xbox sobre si lanzará o no sus juegos, parece que cuando lo hace las cosas van viento en popa.

8. GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE

EDITOR: **TAKE 2** DESARROLLADOR: **ROCKSTAR**

Mientras les siguen saliendo imitadores a patadas con escaso éxito, los dos juegos de la saga *GTA* editados hasta el momento para Xbox siguen aumentando sus números.

9. STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE

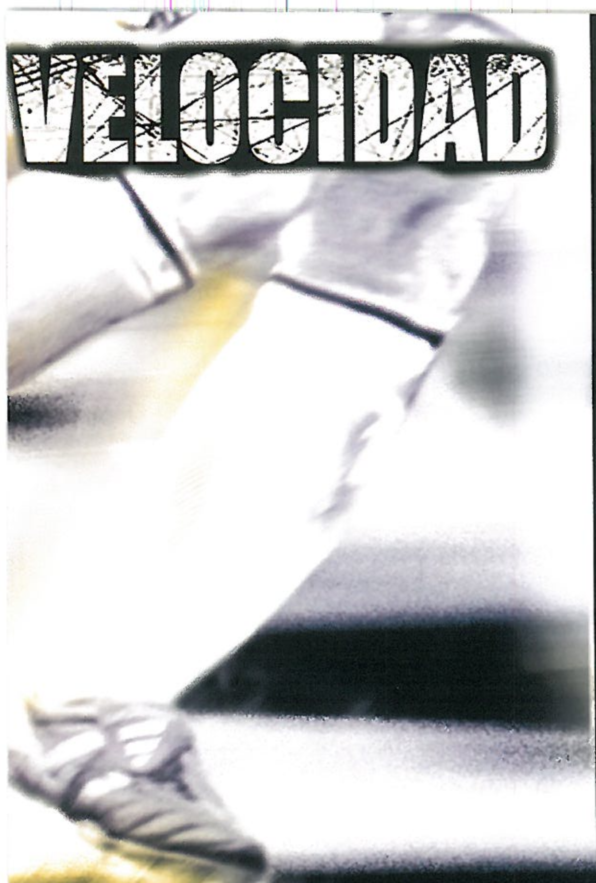
EDITOR: **TAKE 2** DESARROLLADOR: **STARSPHERE**

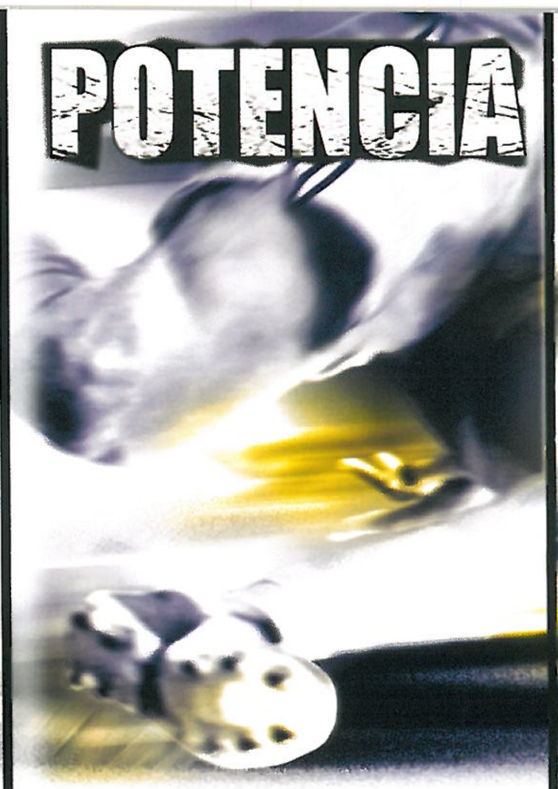
Tal vez no sea el juego que la legendaria saga merecía, pero pese a todo los *trekkies* españoles no le han dado la espalda. Resistirse era fútil.

10. SPIDER-MAN 2

EDITOR: **ACTIVISION** DESARROLLADOR: **TREYARCH**

Parece que los poderes del Hombre Araña no vana ser suficientes para mantenerse por más tiempo en nuestra lista de los más vendidos. De momento, se queda al borde del abismo...







CLUB FOOTBALL® 2005

TU EQUIPO. TU PASIÓN. TU JUEGO.



¡11 DE OCTUBRE A LA VENTA!

www.codemasters.com/fcbarcelona

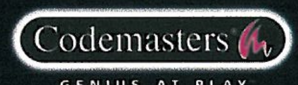


- MOTOR MÁS RÁPIDO Y SENSIBLE CON NUEVAS OPCIONES
- PRECISION TRIGGER™ SISTEMA DE CONTROL COMPLETAMENTE NUEVO
- ELIGE ENTRE 250 EQUIPOS EN EL MODO MULTIJUGADOR (2-8 JUGADORES)





PlayStation 2



© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and "Club Football"® are registered trademarks owned by Codemasters. "GENIUS AT PLAY"™ is a trademark of Codemasters. Real Madrid appear under license from Real Madrid Club de Futbol. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. The use of player names and images is authorised by FIFPro Foundation andits member associations. References to footballers, managers or teams in the game do not imply any association between them and the game. "2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo and the Microsoft Corporation logo are registered trademarks of Microsoft in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección: xbox.mad@mcediciones.es

A LAS "DUDAS" Y A LAS MADURAS

En el penúltimo disco de demos había tres partidas salvadas *(Soul Calibur II, Time Splitters 2* y *Rainbow Six 3).* Yo intenté jugar con ellas, pero sólo me las permitió grabar en la memoria de la consola. Entonces, ¿para qué sirven estos juegos? ¿Con una *Memory Card* podría jugar a estos juegos en cuestión? Hablando de otro tema. ¿Me podéis recomendar qué juego os compraríais si dudaseis entre alguno de estos que os indico: *Driver3, Ninja Gaiden* o *Sudeki?* La última cosa que me gustaría pediros son trucos para *Sonic Heroes*, si es que los hay.

Joan Albet (correo electrónico)

Estas partidas sirven para que puedas usarlas cuando tengas el juego completo, por lo que no puedes hacer nada con ellas hasta que tengas alguno de esos títulos. De los juegos que mencionas, *Ninja Gaiden* es el más impresionante de todos, pero si te va el rol, las aventuras o la conducción, *Driver3* y *Sudeki* son ambas buenas opciones, aunque no llegan a alcanzar el nivel del título de Tecmo. *Sonic Héroes*, por su parte, tiene varios modos de juego ocultos, y la mayoría se consiguen coleccionando todos los emblemas, así que tienes tarea para rato. No obstante, vamos a darte un pequeño consejo: mantén presionado A+Y cuando selecciones un nivel en el modo para 2 jugadores y obtendrás una bonita sorpresa en los personajes.

TRUCO O TRATO

Quería comentaros que estoy atascado en el juego *Oddworld Munch's Oddysee* en un nivel donde, para abrir una puerta y escapar con varios *mudokons*, hay que accionar varias palancas con ayuda de una bebida "expresso". ¿Hay otra forma de abrir la puerta?

Con la escasa descripción que nos das es muy difícil saber dónde te encuentras; por eso, te recomendamos la guía rápida sobre este juego que la ROX publicó hace ya bastante tiempo. De todas formas, si sigues atascado puedes mirar alguna guía en inglés de las disponibles en www.gamefaqs.com.

NOS DEJAS DE UNA "PIECE"

Quisiera saber si habrá algún juego de *One Piece* para Xbox algún día de estos.

Joan Pere (correo electrónico)

***One Piece Mansion* fue lanzado por Capcom a finales de 2001 para PSX; de momento, no tenemos noticias de una nueva entrega para las consolas de nueva generación. Su relativo éxito y el ser un título no demasiado conocido hace muy poco probable una continuación de la serie.**

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona



Desde el foro

www.revistaoficialxbox.net

DragonKing hace su presentación en los foros, ya que hace poco se ha unido a la comunidad "Xboxer" de España aprovechando una de las bajadas de precio de la consola... Bienvenido al club y prepárate para un fin de año repleto de novedades. **Xevil6** está intentando acabarse *Breakdown*, por lo que pide ayuda para superar una fase de plataformas. Por su parte, **TLP** duda si le conviene entrar a formar parte de los usuarios de Xbox, ya que tiene PS2 y GC y claro, es algo caro dar de comer a todas. Nuestro consejo es que se anime, el precio acaba de ser rebajado, hay numerosos juegos a precio reducido y podrá jugar a todos los juegos exclusivos de Xbox como *Ninja Gaiden, Halo* y *Halo 2* entre otros. Seguro que no se arrepiente. **SONi WiND3rS** tiene mensajes en varios frentes: por un lado está buscando trucos para *Toca 2* y *Full Spectrum Warrior*, mientras que por otro sigue preocupado por *GTA San Andreas*, ¿saldrá o no saldrá en Xbox? **Axl** llega para tranquilizarlo y hace bien, ya que podrás jugar una mejor versión de *GTA* a lo largo del año que viene. Para intercambiar vuestras opiniones y solucionar vuestras dudas, nos encontraremos donde siempre: www.revistaoficialxbox.net.

EL SABER NO OCUPA LUGAR

Mi pregunta es saber si sabéis algo de si aparecerá en Xbox la nueva versión de *GTA San Andreas.* Si es así, ¿para cuándo la podemos esperar? Además, me gustaría saber cuándo saldrá la secuela de *Blinx* ya que es un juego que me encanta. Y ya, para acabar, me gustaría que me dijeseis si saldrá algún juego de Fórmula 1.

Ricard Capell (correo electrónico)

Saber, lo que es saber, sabemos que saldrá un tiempo después que la versión de PS2. Además, te podemos confirmar que será mucho mejor técnicamente, que podremos elegir nuestra propia música y que merecerá la pena esperar. La fecha, como no, aún está por confirmar. Así que ten un poco de paciencia porque aparecer para Xbox, sí lo hará, aunque aún no sabemos cuándo. Por su parte, la segunda entrega de *Blinx* llegará a nuestra consola antes de que finalice este año, así que estás de enhorabuena. Por último, con la licencia en manos de Sony, es difícil que veamos un juego de Fórmula 1 por estos lares; sin embargo, no nos faltan magníficos juegos de conducción para Xbox gracias a *Project Gotham Racing 2, Rallisport Challenge 2, Burnout3* o *Toca Race Driver 2*, entre otros.

CÓMO ME INTERNÉ EN INTERNET...

Poseo una Xbox desde hace ya un año, y mi problema empieza porque aún estando conectado a Internet por cable a 300, los juegos *Counter Strike* y *Return To Castle Wolfstein* no me van del todo bien. Desde Auna me dicen que han comprobado la línea y que funciona correctamente, mientras que en el servicio técnico de Xbox me comentan que es por culpa de la conexión. ¿Qué puedo hacer?

Antonio Flores (carta)

Por los datos que nos aportas es difícil determinar cuál es el problema, pero parece ser que es culpa de la propia conexión. Trata de conectarte en partidas con menos jugadores o de hacerlo con jugadores españoles o europeos para que trabaje menos la conexión. Si el número de jugadores es muy elevado, es posible sufrir alguno de esos problemas. Desgraciadamente, fuera de España suelen disfrutar de mejores conexiones por mucho menos dinero.

BUSCANDO NOTAS DESESPERADAMENTE

Creo que sería interesante que una sección de la revista incluyera todos los juegos analizados con sus notas respectivas y, si puede ser, que colgarais las mismas en la página Web.

Rodrigo (carta)

Amigo Rodrigo. La petición que nos comentas ya se viene realizando en la revista, concretamente en las últimas páginas. En esa sección, de nombre *Directorio*, podrás ver las notas de los juegos y, destacados con un recuadro, aquellos títulos que se han merecido el galardón "Xbox Elite" al alcanzar una nota de, al menos, 8,5. Asimismo, puedes conocer tanto el número de la revista en la que ha sido publicado como el género de todos y cada uno de los juegos analizados en la ROX. Respecto a la actualización en Internet, de momento no tenemos planes de llevarla a cabo, pero tomamos buena nota de tu sugerencia de cara al futuro.

SPLINTER CELL

Estoy atascado en la pantalla de Kalinatek en el juego *Splincer Cell* (el primero de la saga). Acabo de llegar al lugar en el que está Iván, pero no se qué hacer a continuación.

Jaume (carta)

No nos extraña que sigan quedando jugadores un poco atascados en *Splinter Cell*, ya que la primera entrega es más exigente y difícil que *Pandora Tomorrow.* Cuando llegues donde esta Iván, tienes que esperar a que te dé el código que necesitas y, a continuación, seguir hasta el ascensor. No te desanimes, ya que después viene la Embajada China, un nivel difícil pero tremendamente divertido, que requerirá de toda tu destreza.

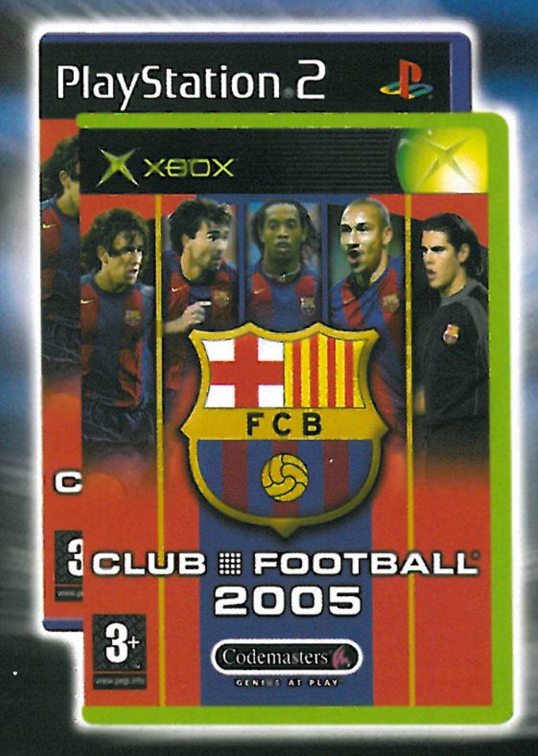
VELOCIDAD POTENCIA PRECISIÓN



CLUB FOOTBALL®

2005

TU EQUIPO. TU PASIÓN. TU JUEGO.



¡11 DE OCTUBRE A LA VENTA!

www.codemasters.com/fcbarcelona



- MOTOR MÁS RÁPIDO Y SENSIBLE CON NUEVAS OPCIONES
- PRECISION TRIGGER™ SISTEMA DE CONTROL COMPLETAMENTE NUEVO
- ELIGE ENTRE 250 EQUIPOS EN EL MODO MULTIJUGADOR (2-8 JUGADORES)







PlayStation 2

©FCBMERCHANDISING,SL



© 2004 The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and "Club Football"® are registered trademarks owned by Codemasters. "GENIUS AT PLAY"TM is a trademark of Codemasters. FC Barcelona appear under license from Futbol Club Barcelona and FCBMerchandising. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. The use of player names and images is authorised by FIFPro Foundation and its member associations. References to footballers, managers or teams in the game do not imply any association between them and the game. "2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo and the Microsoft Corporation logo are registered trademarks of Microsoft in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.

MELODIAS MONO y POLIFONICAS SONIDOS REALES

¡TUS CANCIONES FAVORITAS CON SONIDO Y VOZ AUTENTICOS!

Envía al 5511 "BOX." seguido del tono (Ejemplo: BOX.302472).
O llama al 806 488 524 indica tu nº de móvil y el tono.

TOP TOP TOP

	MONO	POLI	REAL	
1	303370	321425	340368	Del Pita - Anuncio Coca Cola
2	303323	321383	340091	Maria Caipirinha - C. Brown
3	303327	321387	340421	Pastillas de freno - Estopa
4	303235	321196	340324	Cuanto antes - Alex Ubago
5	303026	320978	340300	Luna Llena - Melendi
6	303029	320982	340081	Dragostea Din Tei - O-Zone
7	303178	321140	340105	Golosa - King Africa
8	302573	320465	340095	Dale Don Dale - Don Omar
9	302992	320943	340088	Obsesión - Grupo Aventura
10	303001	320954	340078	Oye el boom - David Bisbal

NOVEDADES

MONO	POLI	REAL	
303388	321450	340427	Ella - Bebe
303381	321442	340389	Valió La Pena - Marc Anthony
303377	321438	340403	Miro la vida pasar - Fangoria
303390	321452	340429	Hello - Christina Aguilera
303391	321453	340430	Camina y ven - David Bisbal
303392	321454	340431	Nada valgo sin tu amor - Juanes
303260	321261	340098	Salsa Para Vivir - Formula Abierta
303311	321371	340392	Te necesito - Amaral
303314	321374	340390	Cantar hasta morir - Diego Torres
303339	321399	340114	Corazón de verano - Misiego
303340	321400	340426	Sombras - Natalia
303362	321424	340411	Amor real - Sin bandera
303378	321440	340404	Si pudiera - Iguana Tango
303383	321444	340407	Un desastre - Miguel Nández

ÉXITOS EN ESPAÑOL

MONO	POLI	REAL	
303151	321108	340326	Quiero ser - Antonio Orozco
303263	321264	340110	Bombón latino - Malena Gracia
303022	320974	340332	Como ronea - Las Chuches
303174	321136	340100	Vive vida - Gusanito
303009	320962	340131	Tragicomedia - Estopa
303244	321207	340334	Hablando en plata - Melendi
303236	321197	340325	Mírame a la cara - Andy & Lucas
303235	321196	340324	Cuanto Antes - Alex Ubago
303040	320993	340076	Malo - Bebe
303027	320980	340305	Al Menos ahora - Nek

CINE Y TV

MONO	POLI	REAL	
300469	320012	340304	Mission Imposible
302513	320389	340280	Los Serrano
303268	321269	340343	Aqui no hay quien viva
302810	320979	340137	Nos vamos a la cama
302479	320356	340126	Piratas del Caribe
303335	320507	340023	El Señor de los Anillos
302736	320674	340024	20th Century Fox
300023	320195	340253	La Pantera Rosa
300040	320016	340132	Los Simpsons

ÉXITOS INTERNACIONALES

MONO	POLI	REAL	
303038	320991	340254	Everything - Alanis Morrissette
303092	321060	340262	Mixed Bizness - Beck
303020	320972	340290	Señorita - Justin Timberlake
302964	320913	340074	Left outside alone - Anastacia
303034	320987	340315	Waiting for you - Seal
303041	320994	340265	Hyperballad - Bjork
303072	321040	340260	Don't tell me - Avril Lavigne
303091	321059	340259	Salam Alecum - Andy Chango
303101	321074	340278	Never gonna get it - En Vogue
303036	320989	340322	Take It or Leave It - The Strokes

HIMNOS DE FUTBOL

MONO	POLI	REAL	
300409	320149	340286	Real Madrid
300411	320150	340130	Barcelona
300410	320347	340284	Valencia
300415	320151	----------	At. de Madrid
300417	320207	----------	Athletic de Bilbao
300433	320208	----------	Celta de Vigo
300420	320209	----------	Deportivo
300416	320206	----------	Betis
300430	320211	----------	Sevilla



FRASES FAMOSAS DE CINE Y TV

340199	Siempre Negativo - Vangal	340203	Super pija osea
340197	Bud Wais Errr - Ranas	340065	Raro, raro, raro
340195	Mamarasho - Pitonisa Lola	340161	Dr.Maligno
340206	Lo que diga la rubia	340152	Cuñaooo
340186	Los Malacatones	340066	Y esoooo
340146	¡Tengo gangrenal	340196	Pocholo

EFECTOS SONOROS ESPECTACULARES

340030	Dibujos animados1	340034	Explosión
340031	Dibujos animados2	340036	Fórmula 1
340039	Ruidos de Karateca	340045	Taladro
340043	Puerta chirriante	340044	Sirena
340029	Cadena WC	340032	Cuco

HAY MUCHO MAS EN TELELOGO TV

www.telelogo.tv

CONFIGURA TU MOVIL MULTIMEDIA

Para dejar tu móvil preparado para recibir los productos multimedia envía al 5511 CONFBOX y en unos instantes recibirás las instrucciones por SMS bien detalladas.

BUSCADOR DE TONOS

¿No encuentras el tono que quieres?

Envía al 5511 la palabra "BUSCABOX." seguida del artista o grupo que quieras. Ejemplo: BUSCABOX.Cafe Quijano
¡En unos instantes los tendrás en tu móvil!



SONIDOS REALES DE ANIMALES

340020	Perro	340008	Chimpance
340012	Gato	340009	Elefante
340016	Lobo	340013	Grillo
340005	Caballo	340014	Jaguar
340004	Burro	340015	Leon
340010	Gallo	340021	Vaca



IMAGENES en COLOR

Manda al 5511 el mensaje "BOX." seguido de la imagen que quieras (Ejemplo: BOX.202472).
























200667	200674	200861	201309	201310	201268	201289	200073	200102
201271	201266	200124	200139	201269	201270	200130	201288	200107
201267	200086	201138	200118	200091	200085	200635	200403	200815

ANIMADAS

220362	220354	220307	220306	220313

220353	220363	220301	220014	220170	220305	220356	220355	220357

TU NOMBRE EN COLOR

Envía "COLORBOX.tu nombre.nº fondo" al 5511. Ejemplo: COLORBOX.Sergio.15

15 Sergio	16 Jorge	17 Sandra	18 Eva
19 Pedro	20 Maria	21 Laura	22 Carlos

LAS MÁS CACHONDAS

201264	201263	201262	201259
201225	201265	201069	201075

CARICATURAS

201296	201306	201302	201301

VIDEOS



¡¡CONVIERTE TU MÓVIL EN UNA TELE!!



Envía al 5511 "VIDEOBOX ." seguido de la categoria que quieras y cada vez recibirás un vídeo nuevo (Ejemplo: VIDEOBOX .TOROS).

TOROS · XXX · DIBUJOS · CASEROS · ANIMALES · DEPORTES · ACCIDENTES · TELEVISIÓN



JUEGOS JAVA

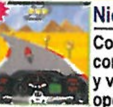
Envía al 5511 "JUEGOBOX." seguido del juego (Ejemplo: JUEGOBOX.Balls).















1. **Stripoker** Desnuda a increíbles chicas con el poker.
2. **Persia** Rescata a la princesa del malvado Visir.
3. **FIFA** Juega como un galáctico y gana la Champions.
4. **Speed** Participa en una loca carrera sin reglas.
5. **Nieto** Compite con tu moto y vigila tus oponentes.
6. **Alonso** Pilota tu F1 en todos los circuitos del mundial.
7. **Pinball** La máquina de bolas de los bares en tu móvil.
8. **Tetris** Encaja las piezas según van cayendo.
9. **Siberian** Enfréntate a cientos de aviones enemigos.
10. **Railrider** Sortea los peligros sobre una vagoneta.
11. **XMen2** Maneja a los personajes de la famosa película.
12. **SK8Trix** Haz todas las piruetas que puedas con tu skate.
13. **Spyshoot** Rescata los rehenes y elimina los terroristas.
14. **Solitaire** El clásico juego de cartas en tu móvil.
15. **Balls** Mete las bolas en los hoyos a tiempo.
16. **Bolas** Elimina las burbujas pegando 3 o más iguales.
17. **Slam** Emula a Ferrero y hazte con el Grand Slam.
18. **Golf** Un tranquilo partido de golf en tu movil.
19. **XRJetski** Compite en carreras con tu moto acuática.
20. **R6Raven** Una difícil misión de espionaje te espera.
21. **Airbourne** Pilota un avanzado helicoptero de ataque.
22. **Conquest** Escapa de un castillo lleno de peligros.
23. **Adventur** Recoge los diamantes y evita los enemigos.
24. **Axion** Lucha en el espacio con tu nave futurista.
25. **Track** Conduce tu deportivo en un largo y difícil viaje.
26. **GridRacer** Compite en carreras con tu moto espacial.

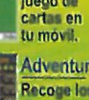


















MÓVILES Y JUEGOS COMPATIBLES:



Nokia 3100: 1, 3, 4, 18, 20 Nokia 3200: 1, 2, 3, 4, 18, 20 Nokia 3300: 1, 2, 3, 4, 18, 20 Nokia 3410: 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18, 22, 24, 27 Nokia 3510i: Todos menos 15, 19, 20, 21 y 25 Nokia 3650: Todos menos 12, 13 y 20 Nokia 6100: Todos menos 10, 15 y 20 Nokia 6310i: 2, 5, 8, 14, 15, 16, 23, 24 Nokia 6600: 1, 2, 3, 4, 10, 18 Nokia 6610: Todos Nokia 7210: Todos Nokia 7250: Todos Nokia 7650: Todos Sharp GX10: 1, 2, 3, 5, 6, 9, 12, 14, 22, 24, 26, 27 Motorola T720: 2, 5, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 22, 24, 26 Motorola V300: 1, 2, 3, 9 Motorola V500: 1, 2, 3, 9 Motorola V525: 1, 2, 3, 9 Motorola V600: 1, 2, 3, 9 Siemens C55: 2, 4, 5, 7, 10, 15, 18, 22, 24, 27 Siemens M50: 2, 4, 5, 7, 9, 10, 15, 16, 18, 22, 24, 27 Siemens MT50: 2, 5, 7, 15, 16, 22, 24, 27 Siemens M55: 1, 2, 18, 20 Siemens S55: 1, 2, 5, 7, 18, 20, 22, 24, 27 Siemens SL55: 5, 7, 20, 27 Siemens MC60: 1, 2, 18

COMPATIBILIDAD TONOS MONOFÓNICOS: Nokia y móviles que tengan tecnología EMS. TONOS POLIFÓNICOS: Móviles con MMS y que permitan descargas WAP. SONIDOS REALES: Nokia: 3200, 3300, 3600, 3620, 3650, 6230, 6810, 6820, 7200, 7600, 7650, 7700 y N-Gage Motorola: V300, V525, V600, T720, T720i Sharp: GX20 Panasonic: X70 Siemens: SX1, S55 Sony Ericsson: P800, T610, Z600, T200, T300, T68i Sagem: myX-5m, myV-65 Alcatel: 535, 735 IMÁGENES EN COLOR: Móviles que tengan MMS y que permitan descargas vía WAP. VIDEOS: Nokia: 7650, 3650, 3650i, 3660, 6600 y N-Gage Siemens: SX1 Sony Ericsson: P800 y P900

Costes (IVA no incluido): 806: 1'3 €/min - SMS: 0'9 € Movistar , 1 € Amena y Vodafone. Apartado de correos 156 de CASTELLÓN. SGAERMV&M/516/12/9018

La Tierra nunca volverá a ser la misma...

¡Declaraciones exclusivas del hombre a cargo del mejor juego para Xbox de todos los tiempos!



AQUÍ ESTÁ la prueba de que no estuvimos jugando durante todas las horas del día. Llegó un punto en nuestro día de locura *Halo 2* en el que tuvimos que dejar el pad y grabar algunas palabras con el director del estudio de Bungie y productor ejecutivo del juego, Pete Parsons. Considerando que está a la cabeza de los juegos más esperados desde hace años, Parsons daba la impresión de ser un tipo genuinamente simpático que se dedica a su trabajo soñado. Pero, ¿no seríamos todos así si trabajásemos en *Halo 2*?

Era asombroso, considerando que sólo quedaban unos pocos meses en el ciclo de desarrollo, lo tranquilo que daba la impresión de estar Parsons. Ni una línea de estrés en su frente, ningún ojo rojo a la vista. O el hombre tenía alguna técnica de relajación secreta en la manga, o una fe completa en su equipo: nos imaginamos que lo segundo.

«Creo que estamos todos emocionados y trabajando duro; cansados, pero sabiendo que el trabajo que tenemos que hacer es realmente importante para el proyecto general», declaró delante del edificio que alberga a Bungie. «Tenemos un buen plan para llegar al final del juego. Cosas como la beta y las pruebas internas han sido fabulosas para nosotros porque nos han permitido ir al mundo real y probar cómo funciona esto.»

Parsons es director del estudio y productor ejecutivo, «lo que en buena manera significa que soy el gasto más caro», ríe, añadiendo, «realmente mi trabajo consiste, simplemente, en asegurarme de que todo el mundo trabaja como un loco y que nada se interpone en su camino para hacerlo lo mejor posible.» A pocos meses de la presentación, Parsons conducirá el buque de Bungie en dirección a casa, eliminando las distracciones que »

el equipo pudiese tener del extremadamente importante trabajo que tienen entre manos.

La beta lleva en pruebas los últimos dos meses. Pero ¿qué sorpresas y reacciones ha producido? «La mayor sorpresa que hemos encontrado hasta el momento es que estamos trabajando mucho mejor de lo que imaginábamos en esta fase tan temprana del código», explica Parsons. «Todo el equipo está sorprendido de lo enorme que era el juego multijugador *Halo* original, y es muy gratificante ver que la gente sigue jugando a él. Parte del objetivo de la beta es la recreación del juego con gente de todo el mundo, más que con los que estamos aquí.»

Desde que pudimos jugar al increíble nivel de Zanzíbar en la feria E3 en mayo, el *Halo* multijugador también ha resucitado un poco en nuestras oficinas. Es como si nunca hubiésemos parado de jugar para comer, y a deshoras. Pero después de pasar un día completo en compañía de *Halo 2*, nos hemos vuelto más hambrientos que nunca de la secuela del mejor juego de todos los tiempos™.

Pero también hay un aspecto de *Halo 2* que estamos pasando por alto, aunque no quisiéramos que fuese así: las partidas para un jugador. Pero, ¿por qué están Parsons y su gente siendo tan reservados sobre el plan de Covenant para invadir la Tierra? ¡Esto nos está matando! «La mayor parte de todo lo que intentamos hacer es contar una gran historia», afirma. «Creo que cuando tienes una gran historia que tiene una trama, muchos personajes diferentes, giros, vueltas y sorpresas, lo último que quieres hacer es revelarla.»

De acuerdo, entendemos su punto de vista. Pero ¿revelar diez pantallas de las partidas para un jugador o permitirnos recorrer secciones aleatorias de varios niveles sería revelar el juego completo? Nada más lejos de la realidad, pero Parsons no cede. «Estamos emocionados por saber que todo va yendo bien hasta el final y mostraremos todo cuando la gente pueda tenerlo. Sé que esto no va a haceros sentir mejor, pero puedo deciros que estamos jugando todos los días y que nos estamos divirtiendo mucho con él.»

Afortunadamente, la prueba de la beta multijugador incluyó algunas armas nuevas que hasta el momento no se habían visto. «El arma en la que mucha gente ha invertido bastante tiempo es la Espada de Energía, que es realmente divertida», continúa Parsons. «La gente también ha estado utilizando bastante la Covenant Carbean. Incluso tenemos el Disparo Bruto en los niveles que habéis estado jugando hoy, que es el arma favorita de los Brutos. No todas las armas van a estar en la beta, pero tenemos una bonita selección para que probéis.»

Sin duda, todos tenemos nuestros mapas favoritos del *Halo* original; los nuestros son Hang Em High, Chillout, Prisoner y, por supuesto, el enorme Blood Gulch. Estos son los mapas que hemos jugado religiosamente. Le cogimos pronto el gusto a la selección de mapas que jugamos en la beta de *Halo 2*, pero ¿cuáles son los favoritos de Parsons? «Me encanta Lockout, que fue uno de los primeros mapas que tuvimos en nuestra versión alfa de multijugador. Zanzíbar es un mapa fabuloso que se disfruta realmente con grandes equipos, Me gusta Waterworks, principalmente por los vehículos voladores y las estalactitas en los techos que se pueden disparar. ¡Cuando eres aplastado por una estalactita, es lo último que esperas que te pase! Todos ellos son divertidos a su manera, aunque Team Slayer en Ivory Tower es una carnicería. Antes de que vosotros llegaseis estábamos jugando con Espadas de Plasma sin radar: tenéis que probarlo.» Lo hicimos y Bungie sucumbió a la dominación de la ROX en más de una ocasión. ¡Eso les enseñará a no tener las partidas de un jugador tan en secreto! ¿Os dais cuenta de que Parsons sólo habló de los mapas que habíamos jugado? No mencionó ningún mapa que no se hubiese revelado ya...

Hemos cruzado los dedos para lograr ver en el futuro alguno de nuestros mapas favoritos del *Halo* original en forma actualizada o en una expansión. ¡Imaginaos Bloodier Gulch o Hang 'Em



Estuvimos jugando a *Halo 2* todo un día. Sólo paramos para entrevistar a Parsons.



Aquí es donde todos los datos de *Halo 2* multijugador se compilan y se comprueban.

«Disfruto del mapa de Waterworks por las estalactitas. ¡Cuando eres aplastado por una de ellas, te sorprende porque nunca te lo llegas a imaginar!»





Preparados para una sesión de PyR, sin mencionar las partidas para un jugador.

Pantallas como esta son las que nos hacen desear que fuese ya el 11 de noviembre...

«Cuando tienes una historia fabulosa con giros y sorpresas, no quieres revelarla.»

Higher! ¿Alguna posibilidad de ello? Parsons sigue con sus evasivas típicas. «Lockout realmente se diseñó para un uno contra uno, lo mismo que Chillout, pero se van a ver mapas diseñados para todos los tipos y para cualquier número de jugadores», dice, y continúa revelando «quizás alguno de los mapas antiguos pase al juego nuevo». ¡Precisamente era de eso de lo que estábamos hablando!

Por último, pero no por ello menos importante, le preguntamos a Parsons si el juego ya estaba casi terminado. «¡No, no del todo!», exclamó. «Nos queda bastante trabajo que hacer pero todo está comenzado a encajar. Estamos en ese punto en el tiempo en el que nos estamos dando cuenta de que todos los planes que juntamos finalmente están funcionando como preveíamos cuando el juego estaba en la fase de diseño. Es realmente emocionante ver cómo se unen las distintas partes del juego y funcionan maravillosamente.» Con esto dejamos a Parsons que volviera a trabajar en la beta multijugador de *Halo 2*, lo que significaba, por supuesto, que nosotros haríamos lo mismo. *Halo 2* será enorme pero, gracias a Xbox Live, se convertirá en el mayor juego *on line* para Xbox que veamos en este año y en el siguiente. Estaremos allí para defender la Tierra de la invasión el 11 de noviembre.



↑ Pete Parsons, el director del estudio de Bungie, junto al Jefe Maestro.

↑ La Espada de Energía es una de las armas más poderosas del juego.

¡Desafiamos a Bungie en el test multijugador oficial de la beta de Halo 2 y ganamos!

HALO 2





INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: BUNGIE STUDIOS
EDITOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: 11 DE NOVIEMBRE DE 2004
JUGADORES: 1; 2-4 PANTALLA PARTIDA; 2-16
LINK; 2-16 LIVE
WEB: WWW.BUNGIE.NET

DESPUÉS de degustar las delicias multijugador del juego de Bungie en el pasado E3 allá por el mes de mayo, estábamos encantados de jugar de nuevo a *Halo 2*, esta vez en el cuartel general de Bungie en Redmond, Seattle. Por primera vez, Bungie nos permitió desafiar a empleados de Microsoft de todo el mundo en Xbox Live, y el resultado fue tan bueno como cabía esperar.

«Hace aproximadamente tres semanas y media, desplegamos nuestra beta de *Halo 2* y el sol no volvió a ponerse para el juego», explica el productor ejecutivo Pete Parsons. «Cerca de 8.000 empleados de Microsoft de todo el mundo se apuntaron para participar en el test de la beta. Es un número bastante increíble: casi el 15 por ciento de toda la compañía quería jugar a *Halo 2* tan pronto como estuvo disponible. Seguimos probándolo, y éste ha sido otro paso para asegurarnos que podremos lanzar el juego el 9 de día previsto.»

Durante el viaje a Seattle que duró alrededor de 30 horas, sólo podíamos pensar en una cosa: en vencer a Bungie en su propio juego, y especialmente batir al ex-editor ejecutivo de la edición americana de la Revista Oficial Xbox, Frank O'Connor, que recientemente se incorporó al equipo de Bungie. Incluso descansamos la noche anterior para asegurarnos de estar en plena forma.



↑ Saluda al mapa multijugador más largo, Waterworks.

AMIGOS PARA SIEMPRE >> Si pulsamos Y, nos reuniremos con nuestros amigos.

Halo 2 saldrá al mercado con las últimas características de Xbox Live que harán más fácil encontrar partidas y amigos. En cualquier momento durante una partida, pulsando el botón Y sacaremos nuestra lista de Amigos. Podemos enviar lo que queramos en un mensaje de voz grabándolo en tiempo real mediante los auriculares con micrófono. Después, lo enviamos y esperamos a que el jugador se una a la partida. Bungie nos enseñó esta nueva característica y era tan simple que incluso nuestra madre podría utilizarla. Si estamos jugando una partida para un jugador, seguiremos pudiendo recibir mensajes e invitaciones si hemos entrado en Xbox Live. También podemos decirles a todos nuestros amigos que entren al mismo tiempo y se unan a nosotros. Jugar con otros nunca ha sido tan fácil, ¡y las sesiones de Halo 2 durarán todo el día!



↑ Las opciones *on line* para tu lista de Amigos son asombrosas. No volveremos a perder a un amigo en Xbox Live.



↑ Esta vez podremos utilizar vehículos voladores en las partidas multijugador.



↑ El Disparo Brutal en toda su gloria tiene un aspecto letal.

Parece ligeramente más rápido que el original, y es fácil cogerle el tranquillo a empuñar dos armas

Nuestro día en Bungie consistió, principalmente, en probar la beta que incluía cuatro nuevos mapas multijugador: Lockout, Zanzíbar, Ivory Tower y Waterworks. Los mapas variaban en tamaño desde las claustrofóbicas escaleras de Ivory Tower al enorme y abierto escenario de Waterworks, completado con vehículos voladores. También había un par de tipos de partidas diferentes que probar.

Estos tipos de partidas eran del tipo Team Slayer o Slayer con todas las armas, o modos de juego que sólo incluían lanzacohetes y espadas de plasma. Incluso nos dieron la libertad de configurar nuestras propias partidas con los conjuntos de armas que quisimos.

«Todo el día de hoy es para que juguéis a la beta de *Halo 2:* es la primera vez que alguien externo a Microsoft la ha jugado en Xbox Live», dijo Parsons, haciéndonos un rápido resumen de lo que íbamos a ver. «No estamos haciendo nada especial para vosotros: estáis jugando con la beta, y no con algo hecho para propósitos de *marketing* o para la prensa. Vais a jugar con empleados de Microsoft de todo el mundo. Con un poco de suerte os lo pasaréis muy bien probándola, pero al mismo tiempo tenéis que recordar que es una beta.»

«De hecho, consultaremos vuestros datos en el juego junto con los de los demás para ver cómo va funcionando el juego en Xbox Live. Por lo cual, no sólo estaréis jugando, sino que

>>

¿DÓNDE ESTÁ ÉL AHORA >> Mirad lo que hemos encontrado...

Frank O'Connor, que desempeñó el cargo de editor ejecutivo de la edición americana de la Revista Oficial Xbox, dejó la revista y ahora gestiona bungie.net y hace todas las mejoras semanales de *Halo 2.* Fue un gran placer el vencerle en más de una ocasión. Si le veis, reíros de lo mal que juega a *Halo.*



↑ ¡Acaba de realizar el juego, YA!

FUERA CON LOS MAYORES

¡Ya están preparados los auriculares de Halo 2!

El día que estuvimos allí nos revelaron que había unos nuevos auriculares con micrófono de Halo 2 que incorporan una cantidad tremenda de tecnología. Básicamente, son unos auriculares vanguardistas que se utilizan con frecuencia en los call centers y que han sido diseñados para ser muy cómodos y para llevarlos puestos todo el día. Incorporan tecnología de cancelación de ruido para lograr una mejor experiencia de reproducción, y tienen enganche de clip, para poderlos llevar en la oreja izquierda o en la derecha. Bungie expresó su interés en que los auriculares estuvieran disponibles para un posible pack con el juego o con Live Starter Kit. Pase lo que pase, estarán a tiempo para el juego y os encantarán: la mitad del tiempo no nos dimos cuenta ni de que los llevábamos.



↑ Los nuevos auriculares con micrófono de *Halo 2* son fáciles de utilizar.

también estaréis desempeñando un papel en la tarea de ayudarnos a realizar el juego.» ¡Y pensar que sólo queríamos romper cabezas con la culata de una escopeta!

Como ya os hemos contado con anterioridad, el juego en sí mismo es muy similar a *Halo*. Parece ligeramente más rápido que el original, todos los botones están en los lugares apropiados, es fácil cogerle el tranquillo a la función de empuñar dos armas, y hay el doble de skins que en el original para elegir, ¡lo que hace un total de dos! Podemos elegir ser un Spartan o un Elite y personalizar nuestro propio emblema personal que nos diferenciará del resto cuando estemos *on line*.

La voz funciona de dos formas en Xbox Live: voz de proximidad y voz de difusión. Si queremos hablar a nuestros compañeros (difusión), tendremos que pulsar primero el botón Blanco y sólo nuestros compañeros podrán oírnos. Con la voz de proximidad, cualquiera que esté lo suficientemente cerca para oírnos lo hará: amigo o enemigo. Nos encantaba ponernos detrás de un enemigo y gritarle utilizando el ataque cuerpo a cuerpo.

Si has jugado a más juegos en Live, habrás descubierto que es difícil permanecer con tus amigos cuando entras y sales de las partidas. Pero en *Halo 2* podremos crear un grupo de amigos que permanecerá unido una vez que la partida haya acabado. Después de cada partida, nosotros y nuestros amigos saldremos del juego e iremos a la entrada, donde podremos discutir qué tipo de juego vamos a jugar después. Basta con pulsar un botón y funciona, os lo podemos asegurar a ciencia cierta.

Entre bastidores, en Bungie están los testers obteniendo enormes cantidades de datos del juego cada día gracias a técnicas vanguardistas de seguimiento de datos. Más de 20 millones de registros se reúnen en una base de datos mediante la cual el equipo de desarrollo puede hacer variaciones basándose en lo que ve. «Recordad que, como es una beta, hay muchas cosas estropeadas o que no funcionan», continúa Parsons. «Hay mucho que hacer hasta llegar al juego final, pero seguimos pensando que esto es divertido. Cada vez que veáis un fallo técnico, o que no podáis conectar, o que no oigáis una voz de la forma que esperáis, daos cuenta de que nosotros ya conocemos todas esas cosas.»

Antes de dejarnos con la beta, nos dieron una explicación rápida de cómo se desarrollaría el día. No se trataron los controles ni cómo jugar: Bungie (acertadamente) asumía que estábamos familiarizados con el original. ¡Sólo un poco!

Considerando que era una beta y que las cosas no siempre funcionarían como esperábamos que lo hicieran, no tuvimos problemas al conectar a partidas o al iniciar las nuestras propias. Una nueva característica que está siendo implementada es un sistema de asignación que te conecta a una partida basándose en tu propia velocidad de conexión. Enseguida estuvimos jugando de nuevo a *Halo 2*, y en los nuevos mapas nos bastaron algunos intentos para saber dónde nos esperaban las cosas. Comenzamos a ascender rápidamente en la parte superior de la tabla de líderes. También hay un sistema que, cuando jugábamos y ganábamos, subía automáticamente de nivel nuestro perfil de jugador. La finalidad de este sistema es poder encontrar a alguien que tenga un nivel de habilidad similar al nuestro.

La opción OptiMatch ahora funciona de forma un poco diferente en comparación con otros juegos de Xbox Live, como explica Parsons: «Básicamente, estamos fragmentando la experiencia de OptiMatch en lo que llamamos "listas de asignación". Hoy sólo tenemos dos listas, pero una vez que entremos en Live podremos tener hasta 15, y cambiarlas

↑ Empuñar dos armas es la forma de avanzar preferida del Jefe Maestro.

Nos gustaba ponernos detrás de un enemigo y gritarle utilizando el ataque cuerpo a cuerpo

↑ El mapa de tamaño medio Midship proporciona muchas oportunidades de acampar y matar desde arriba. Sólo recuerda salir corriendo si te divisan.

ZANZÍBAR A VISTA DE PÁJARO ¡Prepárate para una lucha a muerte!

Torre de francotirador: tres plantas. Disparad y moveos, soldados.

Puente Havok: utiliza este pasaje para encontrar algo muy secreto y poderoso..

Jardín de la roca: abandona el vehículo y asalta la base a pie desde esta posición.

Patio del molino de viento: estás casi dentro; recarga y prepárate para disparar.

Columnas destruibles: vuélalas y mira cómo caen en la cabeza de la gente.

Puerta Havok: si apareces en la playa, abre la puerta y coge los vehículos que hay dentro.

Molino de viento humano: la pieza central del mapa guarda algún secreto.

Torretas 2º piso: defiende la base con las torretas de ametralladoras de disparo rápido.

Habitación de la bandera: cógela y vuelve corriendo rapidito a la playa. No mires atrás.

Posición de disparo al jabalí: guarda la salida y espera por tus hombres y por la bandera.

↓ ¿Puedes sentir la Elite dentro de ti?

Los mapas varían en tamaño; desde Ivory Tower, claustrofóbico, al enorme Waterworks

con la frecuencia que queramos basándonos en las reacciones de los jugadores.»

Al hacer clic en OptiMatch vimos las partidas Free For All (Todos por libre) y Small Team (Equipo pequeño), cuyos nombre se explican por sí mismos. No podíamos controlar en cual entrábamos, pero éramos lanzados a cualquiera de esos tipos de partidas. Podíamos conseguir Slayer en Lockout o Rockets en Zanzíbar. Es puro azar, pero siempre era divertido fuera cual fuera la partida que eligiéramos, aunque pronto descubrimos nuestros favoritos.

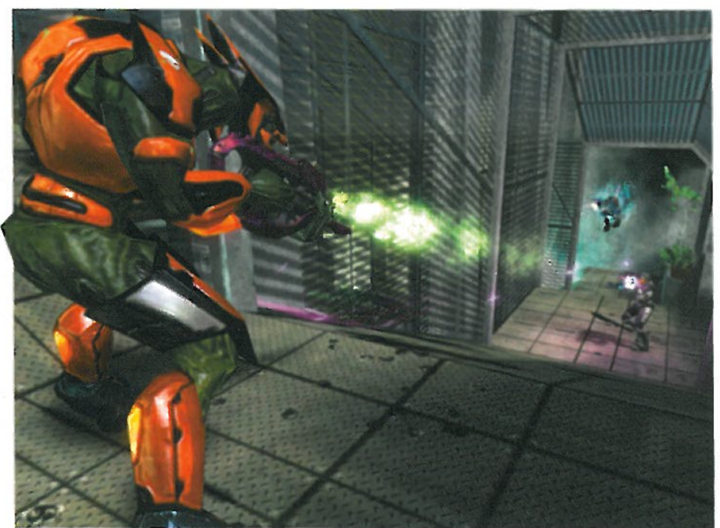
Desafortunadamente, no había nada para ver de las partidas para un jugador. Vislumbramos algunos detalles de las mismas mientras paseábamos por las oficinas de Bungie, pero eso fue todo. No creemos que podamos ver nada más antes de que el producto esté ya listo para examen. Este es un hueso duro de roer, pero merecerá la pena.



↑ ¡Los tanques propinan golpes serios!



↑ Este brillo amarillo significa que alguien acaba de recargar su escudo.



↑ Sam Fisher estaría ultra-orgulloso de la combinación de sombras y luz.



ACCESO EXCLUSIVO

¡Sam Fisher vuelve a la carga!

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	UBISOFT
EDITOR:	UBISOFT
LANZAMIENTO:	NOVIEMBRE 2004
JUGADORES:	1-2 XBOX LIVE
WEB:	WWW.SPLINTERCELL.COM

A PESAR de su longeva trayectoria jugona, Sam Fisher nunca dejará de sorprendernos. ¿Qué demonios hace ahora blandiendo una daga al más puro estilo asesino en serie después de dos juegos semipacifistas carentes de cualquier atisbo sanguinolento? Es más: ¿cómo es posible que Ubisoft lance *Chaos Theory* cuando aún no ha pasado un año desde la aparición de *Pandora Tomorrow*? Decidimos pasarnos por Montreal para dar respuesta a estas y otras preguntas.

El primer misterio lo dejaremos para más adelante ya que el segundo es más fácil de explicar. El desarrollo de *Splinter Cell: Chaos Theory* viene de lejos, probablemente desde que se completó el juego original. Mientras que la creación de la segunda aventura de Sam se dejó en las capaces manos de Ubisoft Shanghai, su última aventura corre a cargo del equipo original, Ubisoft Montreal. «El equipo está formado por miembros del *Splinter Cell* original y algunas caras nuevas que aportan ideas novedosas al proceso creativo», confirma el productor Mathieu Ferland. «El grupo que trabaja en este título es muy fuerte, tal y como muestran los resultados.»

El tiempo adicional que se ha dedicado al desarrollo de *Chaos Theory* se ha traducido en un avance gráfico descomunal respecto a *Pandora Tomorrow*. Se trata de una secuela en el sentido estricto de la palabra, casi, casi un juego para consola de nueva generación. «Toda la renderización 3D es completamente nueva, y gestiona el mapeado normal, la iluminación por pixel y los efectos especulares», revela Ferland. «Se han sumado muchos otros elementos, como la física de muñeca de trapo y ciertas mejoras de gran importancia en el apartado sonoro que afectan tanto a la calidad como a la jugabilidad.»

«Además, el sistema de animación se ha diseñado de nuevo. Necesitábamos contar con las mejores herramientas y tecnologías desde el primer momento para que durante la fase de producción el proceso creativo gozara de toda la libertad posible.»

De momento, Ubisoft no suelta excesiva prenda sobre la trama. He aquí las palabras de Ferland al respecto: «El juego se ambienta en el año 2008, y los jugadores podrán visitar multitud de lugares. Sam viaja desde su paradisíaco retiro en Hokkaido, Japón, hacia un faro abandonado en Perú. Aparecerá incluso un ático de Nueva York. Por ende, los »


ACCESO
EXCLUSIVO

LA CAJA DE PANDORA » Nuevas armas, efectos y opciones.

» SOMBREADO POR PÍXEL
Sam proyecta una sombra sobre cada parte de su cuerpo. Las minúsculas grietas de su traje de goma también proyectan sombras.

INTERACT
CLOSE DOOR

» MENÚS SENSIBLES AL CONTEXTO
Encontrarás nuevas opciones, desde rajar un material fino hasta patear puertas.

» MEDIDOR DE SONIDO
Indica el sonido que emites al correr, saltar o disparar. El efecto puede apagarse gracias al ruido ambiental.

» MEDIDOR DE SIGILO
El viejo medidor de sigilo ahora sólo indica lo visible que eres a los ojos del enemigo. El sonido dispone de medidor propio.

» SC-20K MEJORADO
En esta ocasión, destaca el módulo de escopeta, que va de perlas para despejar una estancia tras irrumpir como un GEO.

SC-20K SHOTGUN
28 + 150 7 + 35

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» ADIÓS MERCENARIOS
De momento, parece poco probable que se incluyan modos multijugador de todos contra todos como los de *Pandora Tomorrow*. Si hemos de ceñirnos a la fecha de lanzamiento de *Chaos Theory*, no pasará mucho tiempo antes de que Ubisoft Shanghai lance otra aventura de *Splinter Cell* para varios jugadores.

» UNA FORMA HÚMEDA DE MORIR
Los nuevos efectos de partículas brindan posibilidades impensables hasta la fecha. Por ejemplo, puedes activar los aspersores durante ciertas misiones para electrificar los charcos de agua que se formen.

» escenarios serán variados con la intención de satisfacer a todos los aficionados a esta *sigilosa* saga.»

El Baluarte Costero Peruano (de momento, el nivel más definido de todos) es una exhibición imponente de los avances de *Chaos Theory* tanto en gráficos como en jugabilidad. La lluvia torrencial empapa tu ajustado traje de goma mientras emerges por la orilla en dirección al puesto avanzado. Las endiabladas olas rompen contra el frente rocoso, y la única fuente de luz que se atisba en lontananza es el halo procedente del faro. La ambientación sorprende por su realismo desde el primer minuto. Las sombras se desplazan en tiempo real, y el jugador se siente más el protagonista de una peli de espías que un simple aficionado a los juegos sigilosos.

Cada movimiento crea un tipo de sombra diferente. Sam proyecta sombras por píxel sobre algunas partes de su propio cuerpo, como Garret en *Thief: Deadly Shadows*. El traje de goma ajustado, cuando está húmedo, también refleja la luz y emite un brillo que puede resultar delatador.

La luz y las sombras juegan un papel primordial en uno de los nuevos movimientos sigilosos de Sam. En el juego original podías ver las sombras de los enemigos contra las cortinas, pero en ocasiones la única forma de acceder a ellos era mediante un disparo. Ahora entra en juego el nuevo cuchillo de combate de Sam. Puedes emplearlo para rajar cualquier pared o superficie fabricada en un material »

La aparición de nuevos juguetes te permite afinar tu pericia



↑ **Las misiones de Shadownet plantean un argumento que enlaza con el principal.**

Forma parte del COMANDO de élite DELTA FORCE

SHADOW OPS
RED MERCURY

ESTRENO: 8 DE OCTUBRE

PC CD-ROM
SHADOW OPS
RED MERCURY
16+
www.pegi.info
ATARI

XBOX
SHADOW OPS
RED MERCURY
ATARI

TAMBIEN DISPONIBLE

www.es.atari.com
www.shadowops.com

XBOX
PC CD
16+
www.pegi.info
ATARI

PS RED MERCURY ©2004 Atari Inc. All Rights Reserved. Developed by Zombie Studios, Inc. Published and distributed by Atari Europe SASU. ATARI and the ATARI logo ... red trademarks of ... All trademarks are the property of their respective owners.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

↑ **Ahora, Sam golpea tan fuerte que con un simple puñetazo puede precipitar a un enemigo por una cornisa. Este gorila está a punto de comprobarlo.**

ligero, ya sean lienzos o papel (como es el caso de las casas japonesas). Mediante un simple tajo, por tanto, podrás colarte sin hacer ruido y deshacerte de cualquier rival. La ejecución de semejante triquiñuela sigue el mismo sistema que la apertura de puertas, es decir, mediante un menú que aparece en el momento oportuno. Cuando las paredes son muy delgadas puedes incluso atravesarlas con las manos desnudas para asir el cuello del enemigo.

Sin embargo, la sección de yugulares es harina de otro costal. Como ya hemos mencionado, si se empleara el cuchillo para desangrar a los enemigos sembraríamos la consternación entre buena parte de los adeptos a Clancy. En el juego, el cuchillo actúa a modo de herramienta intimidatoria. Cualquier enemigo que sienta el frío del acero contra su pescuezo no se lo pensará dos veces a la hora de responder a tu interrogatorio.

No obstante, Sam Fisher sigue dedicándose a la eliminación de enemigos, no como pasatiempo sanguinario, sino como método eficiente de cumplir su cometido. Por lo tanto, cobran gran importancia los asesinatos sigilosos llevados a cabo con estilo y profesionalidad.

En las entregas anteriores de Sam no resultaba fácil hallar un escondrijo en el que ocultar los cadáveres. Pero eso se acabó. En esta ocasión, en lugar de interrogar a un vigilante, puedes colocarte con sigilo a su espalda y despeñarlo desde una cornisa con un leve empujón. Aunque no obtendrás demasiada información de un tipo que se precipite desde cincuenta metros, la diversión la tienes asegurada. ¿Imaginas su potencial en una partida multijugador?

Pero no queremos que nos acusen de hacerlo parecer excesivamente sencillo; tenemos que admitir que no siempre es fácil colarte a la espalda de alguien, sobre todo si tenemos en



↑ **En la mansión japonesa, las paredes son de papel, así que puedes rajarlas con facilidad.**

cuenta que los vigilantes abundan por doquier. Por suerte, hay una nueva solución que te permite atacar desde *debajo* a los enemigos. Al colgarte de una cornisa, lo único que debes hacer es desplazarte hasta la posición de un vigilante; desde aquí, dispones de dos opciones. La primera consiste en agarrar sus pies, tirarlo al suelo y rematarlo. Ubisoft todavía no ha brindado un nombre oficial para el segundo método, pero ya se encargarán los incondicionales de buscárselo. En lugar de asir las piernas, Sam se impulsa cual gimnasta olímpico y agarra

Ya no resulta tan complicado ocultar un cadáver para seguir avanzando en la aventura

IMÁGENES EXCLUSIVAS

↑ Presionando un cuchillo contra su pescuezo, este vigilante no hará el más mínimo ruido. Cuando pase el peligro, podrás interrogarlo a placer.



↑ En esta ocasión, dos jugadores podrán lanzarse en *rappel* en paralelo por la misma pared.



↑ Atención a la impresionante proyección de las sombras.



↑ La cámara de fibra óptica, a todo color.

» al desprevenido enemigo por el cuello. Acto seguido, y aprovechando el impulso, el tipo sale despedido sobre el pasamanos de la galería. La física de «muñeca de trapo» transforma el movimiento en puro realismo.

«Como ya dije en su momento, uno de los puntales del juego es la proximidad», asegura Ferland. «Hemos creado movimientos que transmiten este ideal. El jugador descubrirá que acercarse al enemigo en una situación peliaguda pero gozando de pleno control es enteramente satisfactorio.» *Pandora Tomorrow* presentó el movimiento en el que Sam pende boca abajo, pero *Chaos Theory* aporta este giro brutal.

Colgándote como un vampiro profesional puedes situarte bajo cualquier enemigo que camine desprevenido y asirle el cuello con las manos. Es un truco adictivo que va de perlas para no malgastar la munición de tu preciado SC-20K. Aunque seguimos ardiendo en deseos de echar el guante a los AK47 del enemigo (algo que, por desgracia, resulta imposible), no podemos quejarnos de las bondades de nuestro rifle de asalto. Algunos periféricos modulares, como la mira telescópica o el accesorio de escopeta, hacen del SC-20K un prodigio de versatilidad.

La aparición de nuevos juguetes de este calibre te permiten afinar tu pericia. »

ARRIBA Y ABAJO ¡Mata a dos enemigos de un sólo movimiento!

La introducción de la física de «muñeca de trapo» afecta a la metodología a la hora de liquidar a los enemigos. La nueva habilidad de Sam, que consiste en golpear a los vigilantes irrumpiendo bajo una cornisa va de perlas, pero te obliga a calcular tus movimientos con mayor precisión.





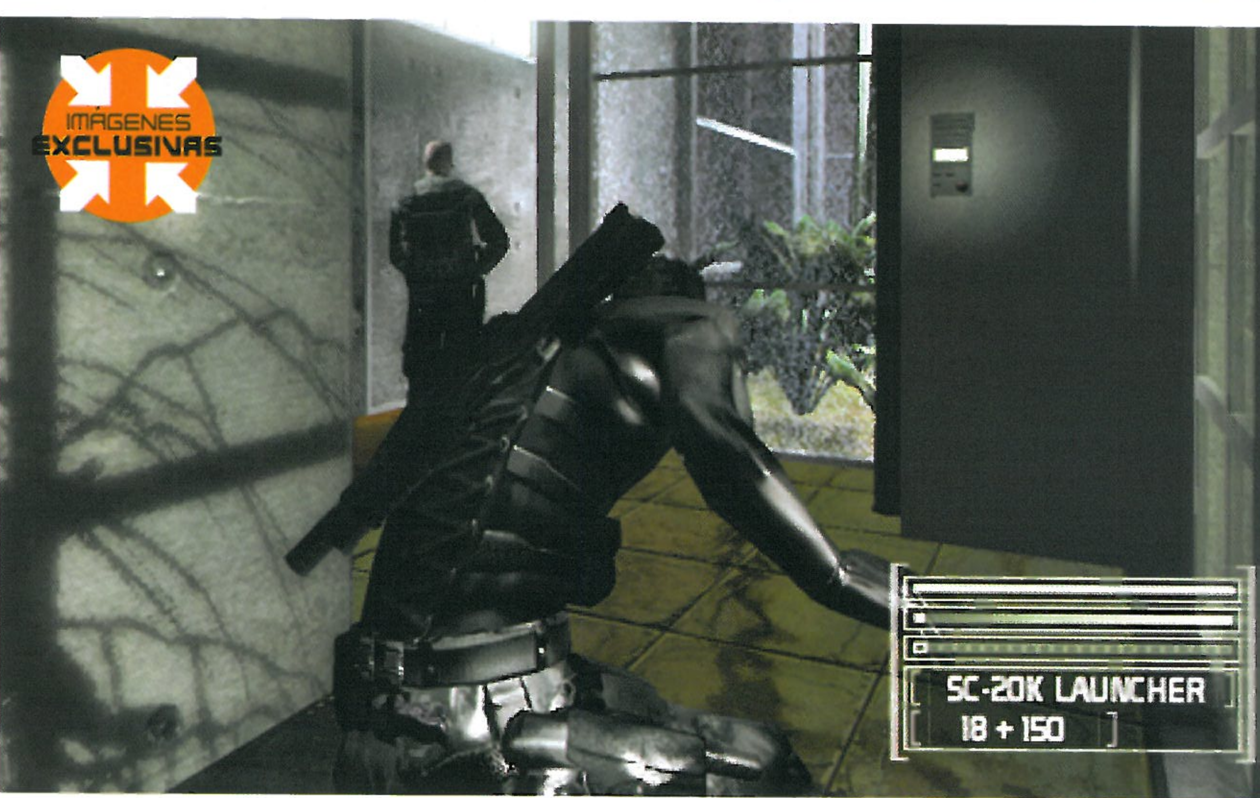
Esto no va a funcionar si el vigilante oye tus pasos.



Agarra al enemigo y golpéale en la cabeza.



Al despeñarse desde el balcón, aplastará al tipo.



Los efectos especulares hacen que las fuentes de luz se dispersen cuando atraviesan el agua o el cristal.

Además de la posibilidad de abrir una puerta con sigilo, existe ahora una tercera opción que consiste en tirarla abajo al más puro estilo Hombre de Harrelson. Sin embargo, no está de más que, antes de proceder, otees la estancia con la cámara de fibra óptica. La fuerza motriz de la puerta al abrirse noqueará de inmediato a cualquier gorila que se halle al otro lado. Cuando irrumpas por sorpresa, los enemigos restantes te mirarán boquiabiertos, regalándote así unos segundos de oro para que los liquides sin remisión.

Sin embargo, la irrupción estruendosa no siempre es la mejor estrategia a seguir ya que, al cabo de pocos segundos, una horda de enemigos enfurecidos acudirá a tu posición. En esta ocasión, el sonido se registra aparte de la visibilidad, y cuenta con un indicador propio que se sitúa al lado de tu medidor de sigilo. Supone una gran ventaja ya que, como con las sombras, puedes emplear el ruido ambiental para cubrir tu avance. La travesía de una estancia es mucho más sencilla si el ruido de las máquinas o el fragor de las olas apaga tus pasos. A partir de ahora, tendrás que considerar la luz y el sonido como factores independientes, hecho que supone la introducción de una dimensión nueva en la jugabilidad sigilosa.

Cuando dos jugadores opten por el modo cooperativo a través de Xbox Live, tendrán que preocuparse por la ocultación de doble número de pasos. «El modo incluye movimientos nuevos y acciones exclusivas y específicas para el tipo de juego que exige la cooperación. Por ende, es bastante diferente a la experiencia del modo adversario de *Pandora Tomorrow*», explica Ferland.

El componente multijugador de *Chaos Theory* bebe en las fuentes del modo Spy vs Mercs de *Pandora Tomorrow*, aunque en esta ocasión te enfrenta a vigilantes controlados por la IA y no a jugadores reales. De este modo, ambos jugadores deben ayudarse para cumplir los objetivos de cada misión. Para devolver el favor, puedes lanzar la cuerda que luce en el inventario y seguir con la compañía.

Pensábamos que era alucinante hasta que vimos «este movimiento», extraído directamente del film de Brian De Palma *Misión: Imposible*. Cuando el objetivo de tu misión consiste en acceder a un ordenador principal fuertemente custodiado, la única forma de salir de rositas es afrontándolo desde arriba. Planteada la escena, un jugador acciona la polea mientras el otro se va descolgando y acaba tecleando con frenesí la consola. Si se acerca un vigilante, hay que actuar como un espía de película.

El modo cooperativo está repleto de situaciones de este talante. Es un conjunto único de misiones que enlaza con la campaña para un jugador. El nivel mejorado de interacción entre jugadores lo eleva a la categoría de títulos como *Full Spectrum Warrior* en lo que se refiere a estrategia y coordinación.

De todo lo visto hasta la fecha de *Chaos Theory*, es el modo cooperativo el que más nos ha prendado. Sin embargo, no cabe la menor duda que el modo para un jugador será tan brillante como siempre.

INFORMACIÓN ADICIONAL

ÁRBOL GENEALÓGICO
Por extraño que parezca, tanto *Thief: Deadly Shadows* como *Splinter Cell: Chaos Theory* se basan en versiones actualizadas del motor Unreal, de Epic. Nadie lo diría a tenor de su aspecto.

GEMELOS SIN NOMBRE
Como en el modo multijugador de *Pandora Tomorrow*, no podrás jugar con Sam Fisher. En su lugar, ambos jugadores se meterán en el pellejo de dos espías idénticos de Shadownet cuyas identidades aún no han sido relevadas. En esta ocasión, sus misiones están ligadas a una historia que enlaza con el modo para un jugador.

LLUVIA DE TERROR
Los guardianes controlados por la IA reaccionan a la climatología. En el nivel de demostración, a los vigilantes no les gusta mojarse y buscan refugio. Si tú no temes a los elementos, estarás a salvo.

La consola más poderosa al mejor precio

AHORA SÓLO

149,99€

Precio recomendado



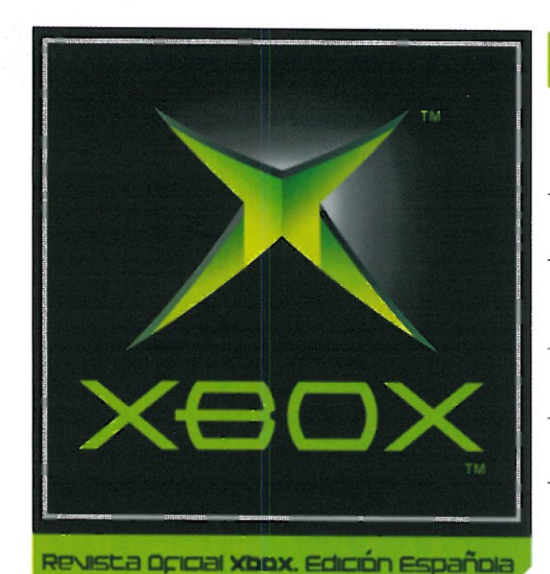
Diviértete con más de 400 juegos Xbox®, disfruta de tus películas en DVD*, y juega online con tus amigos en Xbox® *Live***

*Requiere Kit Playback DVD Movie (se vende por separado).** Requiere Starter Kit (se vende por separado) y conexión de banda ancha.
Microsoft, Xbox®, Xbox Live y los logotipos de Xbox® son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países.



it's good to play together

xbox.com



PUNTUACIÓN



8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

VEREDICTO



POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10//10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos *on line* de Microsoft.



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.



VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.



DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.

ANÁLISIS DEL MES



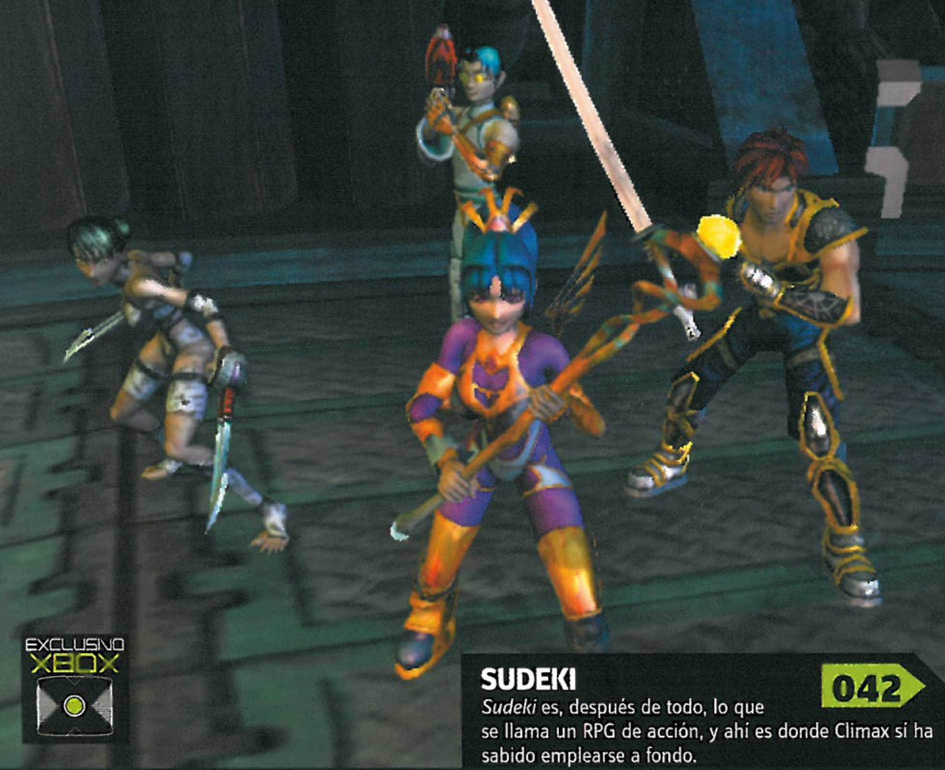
RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW 058
Mantiene las mismas cotas de excelencia y aporta algunas novedades.

SILENT HILL 4: THE ROOM 050
La cuarta entrega de una de las sagas de terror más famosa de la historia de los videojuegos.



FABLE
036

Gracias a este título, largamente esperado, Peter Molyneux nos da la oportunidad de crearnos una vida totalmente a nuestro gusto.



SUDEKI
042

Sudeki es, después de todo, lo que se llama un RPG de acción, y ahí es donde Climax sí ha sabido emplearse a fondo.



BURNOUT 3: TAKEDOWN
056

No sólo es el más espectacular, sino el más adictivo título de toda la saga. Nadie puede ni debe perderse este *hit* de Xbox.



RUN LIKE HELL
058

La prueba candente de que un doblaje realizado por estrellas del celuloide puede mejorar hasta el juego más chapucero.



CONFLICT: VIETNAM
062

Pivotal Games ha sacado brillo al apartado técnico y ha ideado situaciones más realistas y tensas que las de cualquiera de los títulos anteriores.



SECOND SIGHT
064

Como la mente de su protagonista, el doctor John Vattic, está dividido entre las fases de juego que suceden en su presente, y las que nos trasladan a su pasado.



COLIN MCRAE RALLY 2005
068

Colin McRae Rally 2005 es muy parecido, demasiado, a *Colin 04*, pero claro, está esa adictiva posibilidad de jugar on line, y eso lo cambia todo.

En dos palabras: fabu-loso

FABLE







↑ Este jefe es duro como una piedra (¿lo pillas?). Deberás enfrentarte a un par de ellos; ataca por la espalda para que no te aplasten con los pies.



↑ Cuatro decapitaciones de un solo tajo



↑ Algunos de los efectos de luz son alucinantes.



↑ Arranca un dedo a cualquiera que se ría de tu barriga

Esta espléndida aventura de acción rezuma diversión por todos sus poros

»INFORMACIÓN ADICIONAL

»ANTISOCIAL
Puedes matar a la población entera de las ciudades que permitan llevar armas. Al cabo de cierto tiempo, dichas ciudades empezarán a repoblarse. Muchas ciudades disponen de leyes contra las armas, pero puedes romper ventanas y echar abajo las puertas.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **LIONHEAD**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
JUGADORES: **1**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
WEB: **WWW.FABLEGAME.COM**
PEGI: **+16**

«ME CASÉ hace dos semanas, pero mi mujer sigue negándose a consumar el matrimonio. Se queja de que no dedico el tiempo necesario a agasajarla con regalos y arrumacos, que me paso todo el día pateando pollos.»

Nos resulta harto complicado explicar esto a Peter Molyneux (director de recursos de Lionhead) sin perder la dignidad. Parece ser que le incomoda nuestra cruzada personal contra las aves de corral, y no es de extrañar. Sigmund Freud se pondría las botas, no sólo con nosotros, sino con todo *Fable* en general. ¡Es el psicoanálisis elevado a la categoría de diversión! O, mejor aún, *Fable* es una fantasía de millones de jugadores hecha realidad. Pocas veces un juego de rol logra calar hondo entre gente poco acostumbrada al género, pero esta aventura repleta de acción transpira diversión y accesibilidad por todos sus poros. Queda claro que en Lionhead se lo pasaron pipa con *Fable*. Y tú no vas a ser menos.

Jamás dos personas completarán *Fable* de la misma manera. Es un tributo a la profundidad y diversidad que aquí se nos ofrece. Pero una cosa es segura: la primera vez que atravieses la aventura, empezarás a ver un espejo en el que se reflejará tu auténtico yo.

Evidentemente, la mejor forma de comenzar una historia es desde bien pequeño; de esta guisa tendrás que pasar las dos primeras horas. El bien y el mal te tientan de inmediato mientras realizas todo tipo de tareas para la gente de Oakvale. ¿Aceptarás un soborno para proteger a un marido infiel, o por el contrario irás a chivarte a su pobre esposa? También puedes hacer ambas cosas, que el mundo está plagado de gente sin escrúpulos.

La tentación te llamará desde cualquier rincón. Objetos de gran valor lucirán sin protección por doquier, e incluso algunos personajes no controlables se encargarán de tentarte siempre que puedan. El principio que rige el desarrollo del personaje es el mismo que en *Los Caballeros de la Antigua República*: un acto bondadoso te llevará hacia el bando del bien, pero un *lapsus* moral puede transformar a tu héroe en un malvado. Sin embargo, »



↑ Los ciudadanos se reúnen a las puertas de la Asociación de Héroes para ver tu salida. No encontrarás mejor ocasión para lucirte.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» CLUB DE FANS
Puedes convencer a los ciudadanos para que se unan a tu aventura. No se pondrán a pelear, pero aplaudirán y gritarán cada vez que, por ejemplo, liquides a un monstruo. Los jugadores que opten por el mal pueden emplearlos a modo de escudos humanos, o bien abandonarlos en la selva.

» ¿QUIÉN SE HA COMIDO LAS TARTAS?
Todos los alimentos aportan un valor nutricional, y algunos cuentan además con calidades buenas/malvadas. El tofu te convierte en mejor persona, pero si comes pollos crujientes (son los huesos los que crujen), te invadirá el mal. Si te pasas con la cantidad de tartas y carne roja, tu panza crecerá y cada vez irás más despacio.

DOS CORAZONES» Un hombre no es un hombre hasta que se casa.

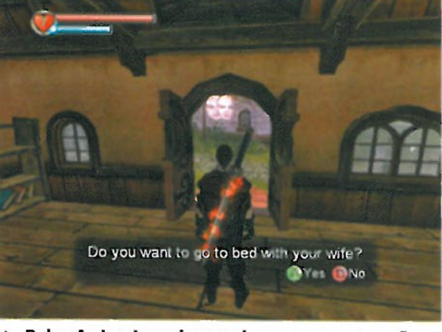
El factor de la boda recuerda a *Los Sims*. Lo primero que debes hacer es comprar una casa. Si decides llenar de parabienes a tu amada, acabarás regalándole un anillo de compromiso. Antes de pensar en la descendencia, compra mobiliario nuevo para la casa. Puedes casarte con quien te apetezca.



↑ Nos dirigimos hacia la camarera de la taberna de Bowestone. Le pedimos un vaso de leche. Si aparece el corazón es que hemos triunfado.



↑ Nos ha salido tan bien que nos ha propuesto en matrimonio y ni siquiera hemos tenido que darle el anillo que compramos.



↑ Pulsa A si quieres hacer el amor con esta señorita. No verás nada, tan sólo escucharás algunos sonidos *divertidos*.

» el grado de influencia que tendrán tus actos es mucho más profundo, aunque no tanto sobre la historia, que apenas cambia, sino sobre tu aspecto físico y sobre las reacciones hacia ti del resto de personajes.

Tras un tiempo de entrenamiento básico en la Asociación de Héroes, se produce un salto en el tiempo de unos diez años. Una vez instalado en el mundo como héroe adulto aficionado, el objetivo consiste en aumentar tu fama o notoriedad y en descubrir quién fue el responsable del asesinato de tu familia. Resulta muy importante armarse de paciencia, ya que lleva su tiempo discernir los sutiles desarrollos en el aspecto de tu personaje. El paso del tiempo se nota cuando realizas tus tareas, de modo que no te servirá de nada dejar la consola conectada toda la noche mientras duermes.

Por muy insustancial que parezca, cualquier acción es positiva o negativa, y eso modificará tu fama. Alucinarás cuando descubras la cantidad de cosas que puedes hacer. Durante nuestras primeras siete horas de juego, entramos a robar en una casa, asesinamos a un troll, nos casamos, le pegamos una patada a un pollo que salió despedido por los aires, pescamos un pez, bebimos cerveza hasta reventar, y perdimos 3.000 monedas jugando a las cartas.

Con tantas diversiones a tu alcance, resulta fácil olvidar que hay una serie de misiones por cumplir. Por suerte, la estructura de dichas misiones es muy flexible. Como en el caso de la saga *GTA*, puedes elegir entre una variada oferta de posibilidades, algunas de las cuales ofrecen dinero y fama, y otras, pistas que permiten avanzar en la historia.

En *Fable*, a los 40 no se padece crisis alguna, sino que empieza la acción de verdad. Tras pasar el tiempo imprescindible en Albion, procederás a realizar misiones de todo tipo, y descubrirás que no hay mejor manera de hacer progresar a tu personaje.

Por primera vez, los cambios físicos se aprecian a la vista. La piel de los malvados empieza a palidecer y a secarse mientras el pelo se vuelve negro como el tizón. Diez años



↑ Los ataques con floritura no son bloqueables. Invoca espadas mágicas para salir bien parado.

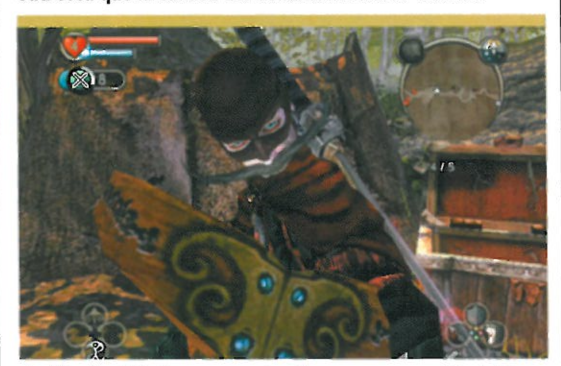
POR LA CARA

Una jeta que nadie podrá olvidar.

Al cabo de unas diez horas de partida, tu personaje empezará a cambiar. Tendrás que comprar nuevas pelucas y barbas a los comerciantes trashumantes, y también hacerte espectaculares tatuajes. Algunas cartas especiales contienen instrucciones para descubrir peinados y tatuajes raros en algunos rincones de Albion.



Con 25 años me hice mi primer tatuaje. Este traje no es otra cosa que la camisa del Usuario del Deseo Oscuro.



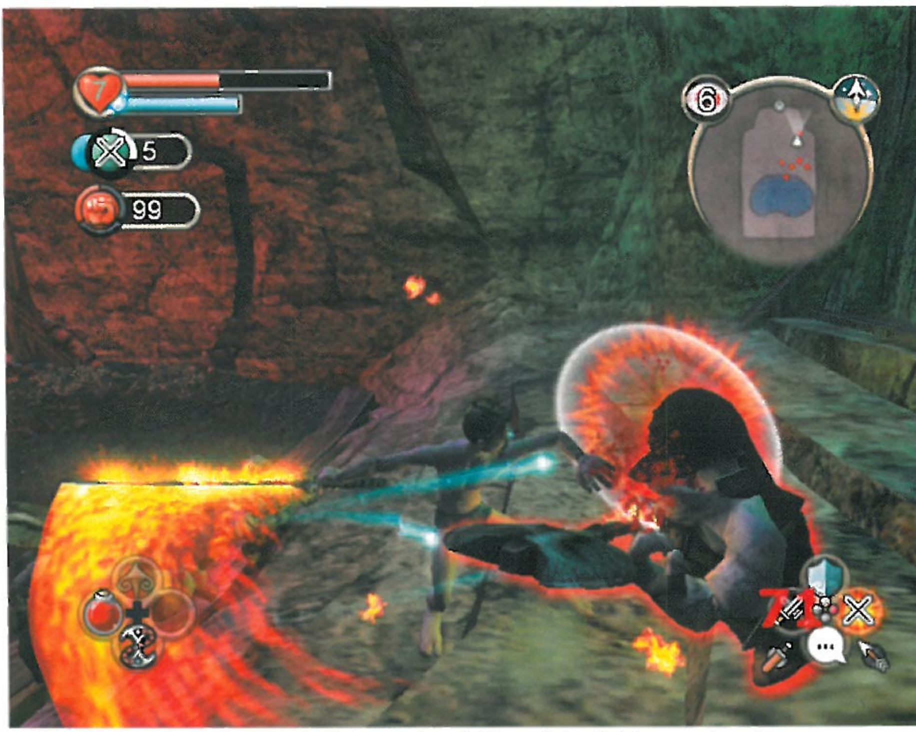
¿Ves lo siniestro que puedes llegar a parecer si te dedicas a las fechorías y te dejas un estupendo bigote?



Ya tengo treinta y tantos. Dispongo de un casco plateado carísimo y de una katana mágica. Qué envidia, ¿verdad?



La vejez conlleva ciertas indignaciones. Como me he quedado sin armadura, me dedico a ir en pantalón corto para que la gente vea mis cicatrices de guerra.



Uno de nuestros objetivos consistió en completar la Cueva de los Hobbes en calzoncillos.



La Sartén es un arma terrorífica. Además, va de perlas para hacerse un huevo frito.

Todo lo que necesitas para que un mundo de fantasía emerja desde la pantalla

y treinta asesinatos más tarde, tal vez consigas que empiecen a salirte cuernos. Por el contrario, los héroes *santo* lucirán melenas blancas al estilo de Gandalf e incluso un halo (por extraño que parezca, pocos son los probadores de Lionhead que presentan estas pintas).

El poder económico también afecta a tu aspecto. En la vida real, intentamos dejar atrás nuestro estilo impersonal (configurado a base de ropa de mercadillo) y transformarnos en un yuppie como los de los años 80; por ende, nuestro héroe viste con los trajes más caros de Albion y luce un bigote audaz. Parece recién salido del simulador de vestimentas alocado de *DOA Xtreme Beach Volleyball*. Lo malo es que, en este caso, no encontramos pechos siliconados con propensión al rebote sobre los que lucir las preciosas blusas en oferta.

El aspecto externo es algo más que un logro estético; de hecho, afecta a tu relación con el resto de personajes. Si llevas traje serás el blanco de todas las bromas, pero si luces lo último en moda, las mujeres se rendirán a tus pies. Todo el mundo sabe que los tatuajes y las barbas dan miedo, y los habitantes de Albion no iban a ser menos.

Los combates también afectan a las pintas de tu héroe. Las cicatrices de guerra son para toda la vida; los brazos acostumbrados a cargar armas pesadas parecen troncos de secuoya... El sistema de combates en tiempo real plasma con profesionalidad el estilo de lucha de cada uno. Pero también te recompensa si te especializas en alguna disciplina concreta: magia, cuerpo a cuerpo o arco. Un arquero experto, con el paso del tiempo, será capaz

VIVA LA BIRRA «Era un hombre sabio que inventó la cerveza» [Platón]

Una de las estadísticas que *Fable* tiene en cuenta es la cantidad de alcohol que bebes. Si te pasas, la pantalla se nubla durante cierto tiempo, y al final acabas vomitando. Uno de los beneficios de hacerse mayor es que cada vez puedes beber más antes de echar la pota.



↑ Con un héroe tan maduro como este, puedes beberte hasta 15 pintas antes de notar los efectos del alcohol.



↑ Sigue bebiendo cuando la pantalla se nuble e irás de mal en peor. La resaca que te aguarda es de aúpa. Ya quedas avisado...





↑ Todos los personajes que te rodeen pondrán cara de disgusto si te ven vomitar. Tu reputación, al verte borracho, caerá por los suelos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

CAZADOR DE TROFEOS
Un método para gozar de mayor renombre consiste en mostrar tus trofeos a toda la gente que te sea posible. Nosotros logramos alzarnos con una cabeza de avispa gigante, una piel de animal albino y una trucha dorada que pescamos en el arroyo de los pescadores.

GLADIATOR
El juego tiene un montón de sorpresas escondidas en su interior, y aunque no os la vamos a desvelar todas, para no revelaros la sorpresa, sí os podemos contaros que entre los momentos más vibrantes del juego está la posibilidad de participar en una especie de circo romano al más puro estilo *Gladiator*.

INFORMACIÓN ADICIONAL

GORILAS
Si contratas a un guardaespaldas bueno en el Templo de Avo y a uno malo en el fortín Twinblade de los bandidos, se pelearán entre ellos.

DESCUENTO
Si inviertes puntos de experiencia en habilidades sigilosas podrás robar en las casas con mayor facilidad. También podrás birlar los objetos que los comerciantes dejan a la vista en los escaparates. Como todos los personajes no controlables de Albion disponen de sus propias rutinas, podrás adivinar en qué momento salen de su casa.



↑ El indicador muestra la localización de los monstruos.

liquidar a los enemigos de un solo flechazo gracias a la mira automática, e incluso de arrancarles la cabeza por la precisión del modo para apuntar en primera persona.

Por el contrario, si dedicas todos tus puntos de experiencia a la magia, rara será la ocasión en que te veas obligado a blandir una espada o un arco. Hay 17 tipos de hechizo en total, y puedes establecer los cuatro que prefieras por defecto y activarlos mediante los botones frontales.

Pero la mejor opción la encontramos en los combates cuerpo a cuerpo. Aunque se parecen a los de *Sudeki*, la incorporación de un botón de enfoque hace que resulte más fácil concentrarse en un individuo en particular. Destaca también el multiplicador de combos. Si mantienes un combo durante el tiempo suficiente, como en *Ninja Gaiden*, el daño provocado será mayor y sumarás más puntos de experiencia.

Pero *Fable* sabe a ciencia cierta que cada quien es cada cual. En lugar de especializarse, también se pueden mezclar las espadas con las flechas y los hechizos sin perder un ápice de diversión. Si tenemos en cuenta la cantidad de acciones disponibles, el sistema de control es increíblemente intuitivo y sencillo de manejar. La importancia de dicho factor resulta vital, ya que la IA de los enemigos se antoja dura de pelar, y en más de una ocasión deberás enfrentarte a 20 rivales a la vez.

Tal vez el único problema de *Fable* radica en que te obliga a regresar a la Asociación de Héroes para gastar los puntos de experiencia. En *Los Caballeros de la Antigua República* no había nada más satisfactorio que el hecho de ganar una batalla y subir de nivel de forma inmediata. Esa sensación de éxito instantáneo no se puede disfrutar en este juego. Sin embargo, el regreso a la Asociación tampoco supone una molestia excesiva, ya que hay un cristal de teletransporte que te conduce de forma instantánea desde cualquier rincón de Albion.

Aunque la frecuencia de cuadros sufre durante las batallas más intensas, los gráficos de *Fable* son espectaculares. Los monstruos, sobre todo los trolls de roca y de tierra, disfrutan de unas animaciones vívidas y realistas; los personajes no controlables de Albion, por su parte, rezuman personalidad y vitalidad. Pero el premio a la espectacularidad se lo llevan los escenarios. Abundan en variedad, ambientación, detalles y realismo, y cuentan con la inestimable compañía de unos sonidos y una música de primera.

A pesar de tantas bondades, lo mejor de *Fable* es su accesibilidad. Aparte del leve problema de cohabitar con una esposa virtual que no quiere dormir contigo, *Fable* propone una interacción inusual con el jugador. Hay que dedicarle mucho tiempo (más de treinta horas para acabarlo la primera vez), y no queda más remedio que armarse de paciencia y no esperar que el héroe evolucione de inmediato. Como contrapartida, el jugador recibirá un mundo único, gráficos y sonido que desafían a la realidad, y un héroe del que podrá estar orgulloso. *Fable* no te cambiará la vida; *Fable* **será** tu vida.



POTENCIAL
Gráficamente el juego es todo un espectáculo para la vista y además se mueve con suavidad y fluidez.

ESTILO
Te hace pensar en el tipo de persona que quieres llegar a ser en la vida real.

ADICCIÓN
Albion es un campo de entrenamiento en el que te pasarás mucho tiempo entretenido.

LONGEVIDAD
Se puede rejugar el juego casi indefinidamente y aún así conseguir un nuevo personaje.

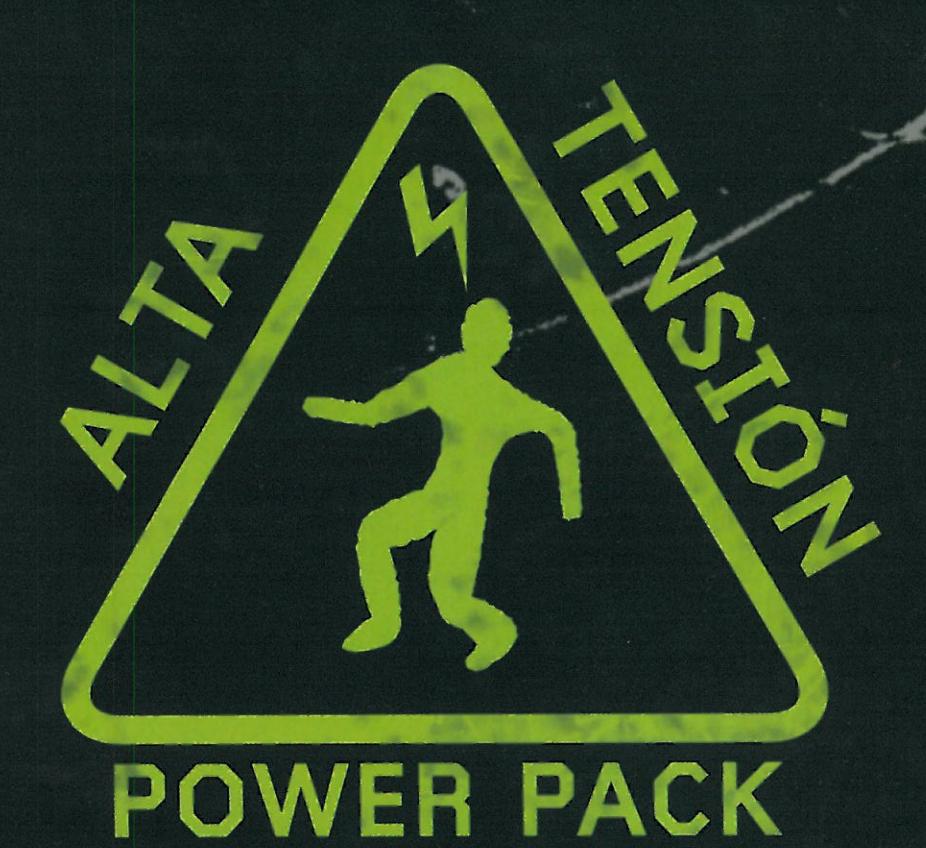
LO MEJOR
- + GRÁFICOS
- + ENTORNOS
- + SISTEMA DE COMBATE
- + REJUGABILIDAD
- + ARGUMENTO

LO PEOR
- - SIN XBOX LIVE

RESUMEN
Único en el mundo de los videojuegos. Sólido, fascinante y pulido más allá de los límites habituales. Te robará el corazón.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA







Todo el voltaje de Xbox®
a un **precio** que pone
los pelos de punta:

179,99 euros PVP
Recomendado

Incluye:

consola + 2 controllers + mando DVD

¡Van a saltar chispas!



www.**xbox**.com/es

It's good to play together

Xbox®, Xbox® live y los logotipos de Xbox® son marcas registradas de Microsoft.





Sudeki

Rol europeo de la mano del estudio creador de la serie Moto GP

UN ADELANTO

El primer juego de rol concebido de forma exclusiva para Xbox. Un RPG de acción que hace especial hincapié en este último elemento.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **CLIMAX**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.XBOX.COM/SUDEKI**
PEGI: **+16**

UNA DE LAS LECCIONES que pueden extraerse de este *Sudeki* es la importancia de saber llegar en el momento adecuado. Climax lo habría conseguido con este juego de rol -exclusivo para Xbox- si hubiera podido mantener el plan inicial de lanzamiento. Según éste, *Sudeki* debería encontrarse en las estanterías de las tiendas desde hace casi un año, tras tres de desarrollo. Habría salido antes que *Los Caballeros de la Antigua República* y todavía lejos de títulos como la secuela de éste, el ambicioso *Fable* o el prometedor *Jade Empire*. Cuando el único juego de rol destacable en el catálogo de Xbox era *Morrowind* y la competencia mucho menos dura. La temporada que ahora comienza está cargada de lanzamientos muy esperados en el género y las armas que exhibe *Sudeki* no son las mejores para hacerles frente. No cuando algunos prometen tanto -seguir a un héroe desde su adolescencia hasta su muerte, ni más ni menos- o cuando las expectativas son tan altas, como en el caso de la secuela mencionada.

Desde el comienzo, la promoción en torno al juego auguraba una épica aventura de rol con gráficos de primera línea y un sistema de combate innovador como elementos a destacar, además de su factura europea con inspiración en la mitología indonesia. Otras cosas, como la presencia de un guión a la altura, mundos cautivadores para explorar y demás, se dan por sentado en estos casos. Y lo cierto es que los gráficos son espectaculares -aunque quizás no del gusto de todo el mundo-, y el sistema de combate se convierte sin dificultad en el principal atractivo para continuar la aventura hasta el final. Pero hay otros elementos que son mucho menos destacables, especialmente los relacionados con el guión, la caracterización de personajes y la estructura del juego. No son necesariamente malos pero no pasan de correctos, cuando no rutinarios. Convencionalismos del género de rol, vistos una y mil veces y que nada aportan a un juego para un sistema de última generación. Son esas limitaciones las que impiden a *Sudeki* convertirse en el juego verdaderamente atractivo que podía haber sido. »

¡KRENN DEBE MORIR! Esto sí es un ordenador potente.

Con la multitud de lugares comunes que maneja *Sudeki*, no podía faltar un puñado de buenos jefes de nivel. Por suerte, el diseño de enemigos es una de las virtudes del juego y al jugador le espera una generosa galería de bichos memorables. Uno de nuestros favoritos es Krenn, la computadora asesina con forma de araña.


El único punto débil de Krenn es el ojo rojo del centro.


El disparo es fácil de evitar desplazándose.


Cuando se detiene, destruye los nodos eléctricos.


Tetsu, la deidad de *Sudeki*, recompensa a los protagonistas con ataques de espíritu y mejores trajes conforme progresa la aventura.

Lo que lo salva es el notable sistema de combate que luce

Sudeki quiere inscribirse en la tradición de los grandes y épicos juegos de rol, y para ello parte de un argumento con las dimensiones adecuadas. Un mundo, Sudeki, dividido en dos -Luz y Oscuridad- por las rencillas entre sus dioses. Hay una leyenda acerca de cuatro héroes que arreglarán la situación, y esa es la aventura que relata Climax. El jugador comienza controlando a Tai, un joven soldado que pronto forma cuadrilla con el científico Elco, la guerrera Auki y la princesa Aillish. Cada uno responde a un estereotipo y posee alguna característica especial que resulta relevante a la hora de resolver puzzles. Tai mueve cajas, Buki trepa, Elco puede volar a través de cortas distancias y Aillish puede descubrir objetos ocultos a los demás. El problema radica en que casi todos los puzzles son de una sencillez extrema y los desarrolladores marcan con excesiva claridad qué es lo que debe hacer el jugador. Se trata de una faceta resuelta de forma demasiado simple.

Lo mismo sucede con la estructura del juego. El desarrollo de los niveles es tremendamente lineal, y las zonas de juego pueden dividirse entre las de combate y las de exploración. En las primeras, se cierran las salidas


Los combates constituyen lo mejor de *Sudeki*.

INFORMACIÓN ADICIONAL

EN PRIMERA PERSONA
En los combates, tanto Aillish como Elco se juegan desde una perspectiva en primera persona. Dejando de lado las habilidades y ataques de espíritu, Aillis está equipada con varias clases de cetros mágicos que disparan energía. Elco utiliza diversas clases de personas. Lógicamente, los más apropiados para el combate cuerpo a cuerpo son Buki y Tai.

ESTILO PROPIO
Eso nadie se lo puede negar a *Sudeki*. No sólo por el *look* visual general del juego, sino por el estilo poco definido de los protagonistas. El aspecto de Tai, Elco, Ayilish y Buki parte de un estilo claramente *animé* sobre el que se han introducido varias modificaciones con el objetivo de diferenciarlo. El resultado queda en una nada beneficiosa tierra de nadie. Claro que para gustos...

PEDIDOS TEL. ✆ 902 17 18 19

www.centromail.es

Servicio a domicilio





EL CLÁSICO ENTRE LOS CLÁSICOS HA VUELTO

RESERVA HALO 2 Y CONSIGUE ESTE EXCLUSIVO POLO GRATIS

XBOX LIVE ONLINE ENABLED · ONLY ON XBOX · HALO 2

HALO 2

LIMITED COLLECTOR'S EDITION

HALO 2 ED. COLECCIONISTA

EXCLUSIVA CentroMAIL

Promoción limitada a 2.000 uds. No acumulable a otras ofertas o promociones.

NO PUEDES PERDER ESTA OPORTUNIDAD...

NUEVAS TIENDAS

MADRID PRÍNCIPE PÍO C.C. Príncipe Pío L-G 28, Pº de la Florida, 2
OVIEDO PARQUE PRINCIPADO C.C. Parque Principado L-11, Autovía A-66 Km 4,5
MADRID FUENLABRADA C.C. La Estación L-4, C/ Hungría , s/n
TOLEDO C.C. Luz del Tajo L-001 A, C/ Río Boladiez, s/n
NAVARRA ITAROA C.C. Itaroa, Ctra. Huarte-Olaz, s/n
CANTABRIA VALLE REAL C.C. Valle Real L-B 4, C/ Alday, s/n

A CORUÑA A Coruña • C.C. 4 Caminos L R-2 C/ Ramón y Cajal, 53 ✆981 143 111 **Ferrol** • C.C. Odeón L 21 C/ Castelao P. 91-94. ✆981 386 480 **Santiago de Compostela** • C.C. Área Central L17-G C/ Rua de Lisboa, s/n ✆981 575 512 **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** • C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149 **ALICANTE Alicante** • C.C. Gran Vía L B-12 Av. Gran Vía s/n ✆965 249 242 • C.C. Puerta de Alicante L B-48 ✆965 114 186 **Elche** C.C. Aljup L B-75 C/ Jacarilla s/n ✆966 675 373 • C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959 **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984 **ALMERÍA Almería** • Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 **El Ejido** • C.C. El Copo L 106 +107 Ctra. de Almerimar, s/n ✆950 480 230 **ASTURIAS Gijón** • C.C. Los Fresnos L B-63 C/ Río de Oro, 3 ✆985 151 242 **Oviedo** • C.C. Los Prados L A-12 C/ Fdez. Ladreda s/n ✆985 119 994 **ÁVILA Ávila** • C.C. El Bulevar Av. Juan Carlos I, 45 ✆920 219 108 **BALEARES Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573 **Ibiza** • C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 **Inca** • C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140 **BARCELONA Barcelona** • C.C. Barcelona-Glories L A-112 Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 • C.C. La Maquinista L B-31 C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310 • C/ Sants, 17 ✆932 966 923 • C.C. Diagonal Mar Av. Diagonal, 3 L 3660-3670 ✆933 560 880 **Badalona** • C/ Soledat, 12 ✆934 644 697 • C.C. Montigalá C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876 **Barberá del Vallés** • C.C. Baricentro A-18 Ctra. N-150, Km 6,7 ✆937 192 097 **Hospitalet** • C.C. Gran Vía 2 L 11 Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838 • C.C. Carrefour L 12 C/ Alvar Aalto, s/n ✆938 730 838 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716 • C.C. Mataró Parkc C/ Strasburg, 5 ✆937 586 781 **BURGOS Burgos** • C.C. Camino de La Plata, L 7 Av. Castilla y León, 22 ✆947 222 717 **CÁDIZ San Fernando** • C.C. Bahía Sur L 17/18 C/ Caño Herrera, s/n ✆956 592 528 **CASTELLÓN Castellón** • C/ Lagasca, 12 ✆964 340 053 **CIUDAD REAL Ciudad Real** • C.C. El Parque-Eroski L 001 Av. Europa, 45 ✆926 227 354 **CÓRDOBA Córdoba** • C.C. Zoco Córdoba L 15-A Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076 • C.C. La Sierra C/ Poeta E. Prados, s/n ✆957 273 331 **CUENCA Cuenca** • C.C. El Mirador L 60 Av. Mediterráneo, s/n ✆969 225 031 **GIRONA Girona** • C/ Emili Grahit, 67 ✆972 224 729 **Figueres** • C/ Morería, 10 ✆972 675 256 **GRANADA Granada** • C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954 **Motril** • C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 **GUIPUZCOA San Sebastián** • Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660 **Irún** • C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293 **HUELVA Huelva** • C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 **JAÉN Jaén** • Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210 **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas** • C.C. La Ballena L 1.5.2 Crta. General Norte, 12 ✆928 418 218 • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040 • C.C. 7 Palmas L 216 Av. Felo Monzón, s/n ✆928 419 948 • C.C. El Muelle ✆928 265 416 **Fuerteventura** • C.C. Atlántico Ctra. de Jandía, 11 ✆928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** • C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 **Vecindario** • C.C. Atlántico L 29 Autovía GC-1 Salida 28 ✆928 792 850 **LEÓN León** • Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084 **MADRID Madrid** • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225 • C.C. La Vaguada L T-038 Av. Monforte de Lemos, s/n ✆913 782 222 • C.C. Las Rosas L 13 Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882 **Alcalá de Henares** • C/ Libreros, 17 ✆918 802 692 **Alcobendas** • C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387 **Alcorcón** • C.C. 3 Aguas L 158 Av. San Martín de Valdeiglesias, 22 ✆916 194 424 **Getafe** • C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538 **Las Rozas** • C.C. Burgocentro II L 25 Av. Comunidad de Madrid, 37 ✆916 374 703 **M-40** • C.C. Avenida M-40 L B-11, C/ Mondragón, 1 ✆914 963 138 **Pozuelo** • Ctra. de Húmera, 87 Portal 11, L 5 ✆917 990 165 **Torrejón de Ardoz** • C.C. Parque Corredor L 53 Ctra. Torrejón Ajalvir Km. 5 ✆916 562 411 **Villalba** • C.C. Planetocio L 58/59 Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379 **Madrid Xanadú** • C.C. Xanadú L 345 Ctra. Extremadura (A-5) Km 23,5 ✆916 479 817 **MÁLAGA Málaga** • C/ Almansa, 14 ✆952 615 292 **Fuengirola** • C.C. Myramar Local b-26 Av. de la Encarnación, s/n ✆952 663 838 **Fuengirola** • Av. Jesús Santos Rein, 4 Ed. Ofisol ✆952 463 800 **Vélez-Málaga** • C.C. El Ingenio L B-45 Av. J. Carlos I, s/n ✆952 541 178 **MURCIA Murcia** • C/ Pasos de Santiago, s/n Ed. Condestable ✆968 294 704 **Cartagena** • C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340 **NAVARRA Pamplona** • C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806 **PALENCIA Palencia** • C.C. Las Huertas Av. Madrid, 37 ✆979 730 464 **PONTEVEDRA Pontevedra** • C.C. Vialia L 6 C/ Eduardo Pondal, s/n ✆986 853 624 **Vigo** • C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682 • C.C. Travesía 202 L B-8 Travesía de Vigo s/n ✆986 270 626 **SALAMANCA Salamanca** • C/ Toro, 84 ✆923 261 681 **SANTA CRUZ DE TENERIFE Tenerife-La Orotava** • C.C. La Villa 2 Aut. del Norte TF5, Salida, **Tenerife** • C.C. Meridiano C/ Aurea Díaz Flores s/n. ✆922 204 350 **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos L B-5/B-6 Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223 • C.C. Pza. Armas L C-38 Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 **TARRAGONA Tarragona** • Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945 **TOLEDO Toledo** • C.C. Zoco Europa L 20 C/ Viena, 2 ✆925 285 035 **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237 • C.C. El Saler L 32-A C/ El Saler, 16 ✆963 339 619 **Aldaia** • C.C. Bonaire L B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002 **Torrent** • C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda. ✆961 566 665 **VALLADOLID Valladolid** • C.C. Avenida Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828 **VIZCAYA Bilbao** • Pza. Arrikibar, 4 ✆944 103 473 **Barakaldo** • C.C. Max Center C/ Bº. Kareaga, s/n L A-21 ✆944 970 220 **ZARAGOZA Zaragoza** • C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271 **Zaragoza** • C.C. Augusta L I-50 Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988 **Zaragoza Gran Casa** • C.C. Gran Casa L 069 C/ María Zambrano, 35 ✆976 526 631.

RECUERDA: ¡COMPRAMOS TUS JUEGOS USADOS!

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de octubre.

LAS TIENDAS CON ♻ DISPONEN DE SEMINUEVOS GARANTIZADOS

↑ Las batallas son un auténtico y vibrante festín visual.

↑ A los jefes de nivel se enfrenta un sólo protagonista.



↑ Cada monstruo tiene su punto débil. Estos cangrejos protegen su ojo con la pinza.

mientras los enemigos hacen su aparición, y funcionan así cada vez que se pasa por ellas. Cuando el grupo se encuentra en las ciudades de Sudeki, la libertad de acción es mayor, pero no pasa de poder realizar una visita a la posada local para reponer fuerzas, la herrería para adquirir armas y mejoras, etc. Lo típico y tópico. Hay misiones secundarias, por supuesto. Pero se mueven en un nivel similar al de los puzzles. Historias y personajes simples que ni enriquecen la historia principal ni están vinculadas a ellas en muchas ocasiones. Muy lejos del prodigioso engarzado de historias que ofrecía, por ejemplo, *Los Caballeros de la Antigua República*. Justo es reconocer que la historia mejora algo en la última parte del juego, pero para entonces ya ha quedado meridianamente claro que no van a ser ni el guión, ni la caracterización de los personajes, ni la libertad de acción lo que se recuerde de *Sudeki*. »

SOBRE EL MENU

El jugador modifica las estadísticas de los personajes de forma manual conforme va adquiriendo puntos de experiencia. Puntos que puede repartir entre las cuatro categorías de cada personaje: salud, potencia, habilidad y esencia. También puede emplearlos en adquirir nuevas habilidades.



↑ Los símbolos + indican que hay nueva información en cada apartado.

OTRA DIMENSIÓN Explorando nuevos mundos.

Los mundos que conforman *Sudeki* vienen a ser las dos caras de una misma moneda. Mientras que el primero puede presumir de ser una de las recreaciones más coloristas y alegres vistas en un videojuego, en el Mundo Oscuro abundan la miseria, la hostilidad y, por supuesto, monstruos aún más feos que los de Iluminia. Lo curioso es ir comprobando cómo todo tiene un reflejo más oscuro en el Mundo, ejem, Oscuro. Entre ambos se encuentra el Mundo de las Sombras, paso obligado entre los dos anteriores.



Brightwater es un alegre pueblo de pescadores poco cuidadosos con sus pertenencias. Varias de las misiones secundarias incluyen recuperar varios objetos que han perdido por el accidente de un envío de mercancías en la playa.



En el Mundo Oscuro, Brightwater se llama Cristal Reef. No es sólo lo triste que se ve, sino que sus habitantes viven en un permanente terror a causa los arkonitas y la sirena Nassaria.

INFORMACIÓN ADICIONAL

SECUNDARIOS

Climax asegura que el juego cuenta con más de un centenar de enemigos y más de 60 personajes no jugables. Mientras que en el primer grupo hay de todo y varios muy espectaculares, los personajes no jugables resultan, en su mayoría, bastante menos memorables. Protagonizan misiones secundarias menos que interesantes, sueltan los tópicos más habituales y, a pesar del acabado de los modelos, cuentan con un diseño poco sugerente.

Un juego que llega bastante más tarde de lo que le hubiera convenido

Algo por lo que sí que quedará en el recuerdo de muchos es por lo colorido de su propuesta. Y es que esa es la mejor manera de describir el acabado gráfico del juego. Los modelados de los personajes son excelentes, las animaciones y los numerosos efectos visuales que acompañan ataques y hechizos también, y los mundos de juego presentan un gran nivel de detalle. Ilumina, el Mundo de la Luz, es un festín visual y utiliza una paleta de colores que para algunos jugadores puede resultar excesiva, pero que desde luego le da un estilo personal al juego. El Mundo de la Oscuridad es el extremo opuesto y, por razones obvias, no tan llamativo. Pero mantiene el mismo acabado detallista que el primero y puede apreciarse con claridad la influencia del expresionismo cinematográfico alemán. El problema es cierta sensación de "se mira pero no se toca". Es decir, la interacción con el mundo de juego se reduce a los mínimos exigibles: multitud de barriles y cofres que romper y abrir para encontrar objetos valiosos, algunas máquinas que accionar, personajes secundarios con un árbol de diálogos que rara vez pasa de las dos frases. Y, en general, pocas cosas que descubrir, más allá de admirar las vistas, si nos dedicamos a la noble tarea de la exploración.

Sudeki cuenta con una gran variedad de enemigos, y un puñado de ellos son notables. Climax ha conseguido, incluso, que la carga de niveles apenas sea una molestia para el jugador y que las andanzas por esos mundos se desarrollen con notable fluidez. Pero lo que verdaderamente salva a *Sudeki* de la pura mediocridad es el notable sistema de combate. *Sudeki* es, después de todo, lo que se llama un RPG de acción, y ahí es donde Climax sí ha sabido emplearse a fondo. La idea de ralentizar la acción -evitando el clásico combate por turnos- mientras el jugador se mueve por un menú rápido que aparece sobreimpreso en la imagen funciona a la



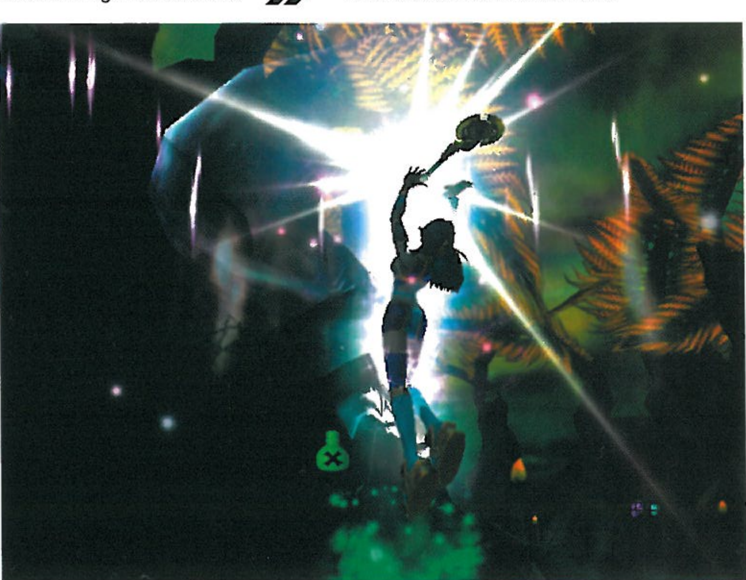
Así es la vista en primera persona.



La mochila voladora de Elco.



Las espectaculares garras de Buki también sirven para escalar paredes.



Algunas de las habilidades permiten revivir y curar al resto del grupo.

MATANDO ARAÑAS EN EL TEMPLO DE MO » Veamos el interfaz de juego.

La demo incluida en el número pasado presentaba un paseo por el Templo de Mo, en Ilumina. Las arañas pegamento no estaban presentes, aunque sí lo están en la versión final del juego. Una sola mordedura basta para envenenar a Tai y Allish.

» ARAÑA PEGAMENTO
La progenie de Ghara ha jurado proteger el cristal que hay en el Templo de Mo. Ya sabes lo que toca.

» MENÚ DE ACCESO RÁPIDO
La cruceta permite acceder a algunos elementos del inventario de forma directa. El jugador puede asignarlos como mejor le convenga.

» MAPA
Muestra el área del jugador, la dirección que ha de seguir según la trama principal del juego y la situación de monstruos y compañeros de grupo.

» COMBOS
Un indicador que señala el momento preciso en que hay que pulsar cada botón para efectuar combos.

» ENVENENADO
La poción de color verde indica que el personaje se encuentra bajo los efectos del envenenamiento. Hay diversos objetos para combatirlo que pueden vincularse a la cruceta para su acceso inmediato.

» INTERFAZ DE PERSONAJE
Muestra los puntos de salud, habilidad y energía utilizadas en los diferentes ataques de espíritu.

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» PARCIALMENTE DOBLADO
Una original aproximación a la vieja polémica de juegos doblados *versus* juegos traducidos. Las escenas cinemáticas están perfectamente dobladas al castellano. El resto sólo cuenta con subtítulos. Un poco esquizofrénico, la verdad.

» LABOR EN EQUIPO
Uno de los parámetros a configurar durante los combates es la IA de grupo. Cada uno de los personajes puede adoptar una actitud más defensiva, ofensiva o permanecer junto al jugador.

Un juego interesante sólo para los completistas del género



Tai y Buki son los personajes mejor preparados para el combate cuerpo a cuerpo.

» perfección. Un respiro que cada vez es más corto conforme el jugador mejora sus personajes ya avanza en la aventura. A la larga, es el combate lo que se convierte casi en el único puntal de la experiencia de juego. El resto, cualquier aficionado al género lo ha experimentado ya en bastantes ocasiones. *Sudeki* es un juego que ha llegado bastante más tarde de lo que le convenía. Un juego interesante sólo para los completistas del género o para aquellos que buscan un rol ligero para ir adentrándose en él.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Mundos detallados y de colores vibrantes consiguen poner en apuros a la consola.

ESTILO
Rol europeo con amplias pinceladas orientales. El resultado puede no ser del agrado de todos.

ADICCIÓN
El sistema de combate no tiene tacha y es el máximo interés de la aventura. A la postre, el mundo de

LONGEVIDAD
Unas 20 horas, lástima que la calidad de las misiones secundarias no inviten a profundizar.

LO MEJOR
+ GRÁFICOS
+ SISTEMA DE COMBATE
+ ENEMIGOS

LO PEOR
- POCA INTERACCIÓN
- GUIÓN FLOJO
- PARCIALMENTE DOBLADO
- MISIONES SECUNDARIAS

RESUMEN
Una experiencia fallida de la que termina salvándose el sistema de combate. Excursión adrenalítica por un mundo poco sugerente.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.5//10



LA TIERRA NUNCA VOLVERÁ A SER LO MISMO.



¡Resérvalo ya en El Corte Inglés y llévate de REGALO esta exclusiva camiseta HALO 2!



Promoción válida desde el 15 de octubre de 2004 hasta fin de existencias (1.500 unidades).

© 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Bungie, the Bungie logo, Halo, the Halo logos, the Microsoft Games Studio logo, Xbox, the Xbox logos, Xbox Live, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. P.N. 098-100146

El Corte Inglés

y Tiendas El Corte Inglés





BUNGIE

Microsoft game studios



it's good to play together

xbox.com/es



INCLUYE FUNCIONES ONLINE



ESA MÚSICA
La música de la saga *Silent Hill* siempre ha sido un lujo que hemos tenido la suerte de poder disfrutar. Siguiendo el ejemplo de otras compañías, Konami ha anunciado que lanzará al mercado un CD con más de 20 canciones, con algunos remixes de por medio, que conforman la banda sonora de *Silent Hill 4*. Por desgracia, de momento parece ser que sólo se pondrá a la venta en Estados Unidos. Esperemos que también llegue a Europa.

EN OTRO LUGAR
Aunque parezca sorprendente, *Silent Hill 4* no empieza en el famoso pueblo de Silent Hill. La aventura se inicia en una pequeña localidad llamada South Ashfield que se encuentra a unos pocos kilómetros de Silent Hill. No vamos a desvelar nada del argumento, pero está claro que el pueblo de las anteriores entregas tendrá algo que ver en la historia de *The Room*.

ÉXITO ROTUNDO
La primera entrega de *Silent Hill* apareció allá por el año 1999 para PlayStation. Desde entonces, se han vendido algunos millones de copias y la saga está considerada como una de las mejores de toda la historia de los videojuegos. En Xbox hemos podido disfrutar de *Silent Hill 2* y, ahora, de *Silent Hill 4*.

¿Tienes el coraje suficiente para entrar?

SILENT HILL 4: THE ROOM

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **KONAMI**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.KONAMI-EUROPE.COM**
PEGI: **+18**

UN ADELANTO

Adéntrate por cuarta vez en un mundo de pesadilla del que no podrás escapar a menos que resuelvas todos los misterios.

NINGUNA COMPANIA tiene la fórmula del éxito. Sí, esa combinación de aspectos que pueden encumbrar un título hasta lo más alto y cuyo éxito de crítica y público pueden convertirlo en un objeto de culto al tiempo que llena las arcas de sus desarrolladores. Pero, en algunos casos, tampoco es tan difícil descubrir cuáles han sido las claves que han llevado a según qué juego al *estatus* de obra maestra. En el caso de *Halo*, por ejemplo, está bastante claro. Se trata de un juego, simplemente, perfecto, se mire por donde se mire. ¿Y qué pasa con la serie *Silent Hill*? Esta saga de Konami es sobradamente conocida por todos los aficionados a los buenos juegos y a los sustos de verdad. ¿Dónde está la clave del éxito? Es complicado de explicar, pero nosotros apuntaríamos a su impecable realización técnica, a sus argumentos y al hecho de que queremos descubrir todos los misterios que envuelven a este pueblo maldito, aunque esa tarea se nos empieza a antojar imposible.

Silent Hill 4: The Room sigue la estela marcada por sus predecesores. Es decir, un mundo real que se mezcla con otro de pesadilla y personajes turbadores y atormentados que se meten en tu cabeza y consiguen que sientas más miedo del que hayas podido sentir nunca. ¿Será el miedo a lo desconocido uno de los factores que tanto enganchan de *Silent Hill*? Quién sabe. Como es habitual en la serie, *The Room* empieza

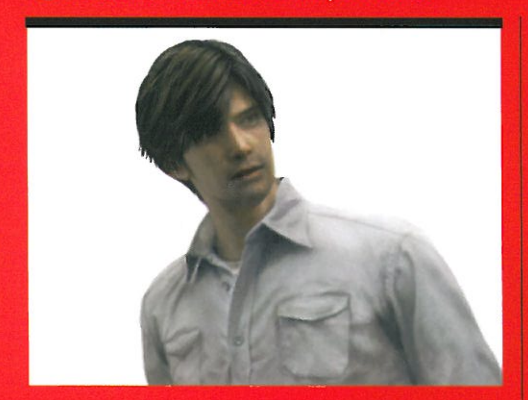




↑Si te mareas al ver un poco de sangre...

UN PUNTO DE VISTA DIFERENTE >> Mira las cosas desde distintos ángulos.

Por primera vez en la serie, *Silent Hill* ofrece la posibilidad de ver las cosas a través de los ojos del personaje principal. Aunque no te emociones, no se trata de un *Silent Hill* Halonizado ni nada por el estilo.



>> Este es el protagonista de la aventura, Henry Townshend. En ocasiones le verás a él, y en otras verás las cosas a través de sus ojos.



>> En el mundo real podrás moverte en primera persona como si de un shooter se tratara, pero no podrás utilizar ninguna pistola ni nada parecido.



>> Cuando te adentres en el mundo de pesadilla, la acción será en tercera persona, tal y como siempre se ha desarrollado en la serie.







↑La desorientación es normal en Silent, no te preocupes.

No defrauda a nadie y ofrece un motor gráfico totalmente renovado que se ajusta a las exigencias de hoy en día

>> con un personaje que se ve atrapado en una situación que escapa a su comprensión. Tú eres Henry Townshend y nada más empezar la aventura descubres que estás atrapado en tu apartamento. No hay salida. Alguien ha puesto cadenas en la puerta y las ventanas están bloqueadas. ¿Quién ha sido? ¿Por qué? ¿Con qué objetivo? Te asaltan un montón de preguntas y, claro está, lo mejor que puedes hacer es investigar. Oyes un ruido extraño que proviene del lavabo. Echas un vistazo y descubres un agujero la mar de curioso en la pared. Parece ser la única salida, así que te metes por él y... sorpresa, empiezan tus problemas de verdad. Como seguramente ya habrás imaginado, este agujero en la pared no es otra cosa que una especie de túnel a un mundo de pesadilla, un universo paralelo o una realidad alternativa, como prefieras llamarlo. Y tan sólo es uno de los muchos que deberás visitar si quieres escapar de tu apartamento y descubrir qué diablos está pasando a tu alrededor.

Konami sabe muy bien cómo llevar de la mano al jugador a lo largo de toda la aventura. Saben *jugar* de maravilla con el miedo a lo desconocido y no nos referimos sólo a los monstruos y criaturas repulsivas contra las que deberás enfrentarte, también hablamos del argumento y del hecho de que todo se nos descubre con cuentagotas. Cada nuevo misterio resuelto provoca un nuevo interrogante, cada nuevo personaje parece esconder un terrible secreto, y cada nuevo mundo visitado parece complicar más y más el argumento. Eso es precisamente lo que impide que abandones el juego hasta haberlo terminado. E incluso cuando lo hayas terminado, algunos de los entresijos de la historia te seguirán atormentando. ¿Será que nos gusta sufrir con los juegos y por eso nos encanta *Silent Hill*?

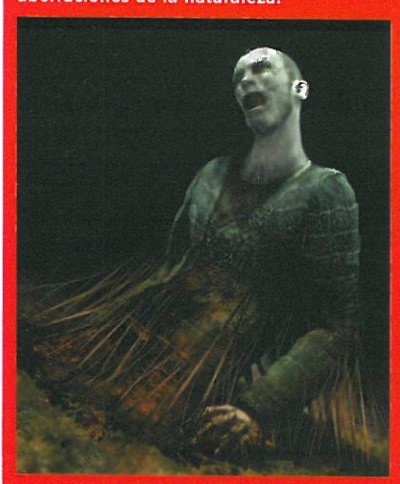
Aunque se nota el esfuerzo por parte de Konami de renovarse e innovar en cada nueva entrega de su famosa serie, la verdad es que *The Room* no difiere mucho de sus antecesores. El sistema de juego es el mismo que todos conocemos. Es decir, se trata de una aventura en tercera persona en la que la exploración y resolución de acertijos desempeñan un papel muy importante. Pero también hay



↑No dejes que te acorralen o estarás perdido.

BICHOS MUY FEOS

La saga *Silent Hill* siempre se ha caracterizado por incluir algunos de los enemigos más asquerosos que hayan pasado por los circuitos de una consola. Claro está, *The Room* no iba a ser una excepción, y deberás lidiar con auténticas aberraciones de la naturaleza.



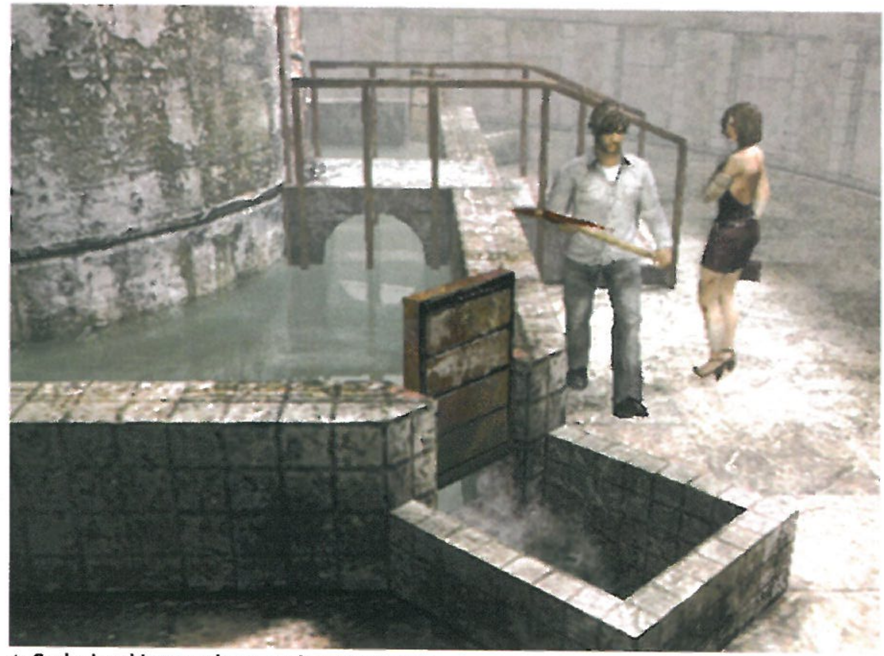
Uno de los diseños preliminares salido de las mentes pensantes de Konami. ¿Qué tomarán estos chicos para crear cosas semejantes?



No sabríamos decirte por qué, pero los monstruos con cara de niño siempre nos infunden un terror demencial y, si encima tienen dos cabezas, pues ya te imaginas.



No te dejes engañar por esta mezcla de Brad Pitt y Brendan Fraser. Todos los personajes secundarios de *Silent Hill 4* esconden más secretos de los que imaginas.



Cualquier objeto puede convertirse en un arma.

tiempo para la acción. Con *Silent Hill 3*, Konami aumentó la dosis de acción (sin llegar a los límites de *Resident Evil*) y, *The Room* mantiene un poco esta línea. No tardarás mucho en enfrentarte a los primeros engendros del infierno y, como era de esperar, tendrás que hacerlo con una simple barra de hierro. Otro indicio más de que Konami cuida hasta límites insospechados la sensación que tendrá el jugador al deambular por esta aventura. No es lo mismo enfrentarte a un monstruo armado con un lanzallamas, que hacerlo con un bastón como única arma, ¿verdad? Saber que debes hacer algo pero tener la sensación de que el fracaso está a la vuelta de la esquina si no le echas mucho valor.

En el aspecto técnico, *The Room* no defrauda y ofrece un motor gráfico totalmente renovado que se ajusta a las exigencias de hoy en día. Los entornos cambian en tiempo real, la ambientación quita el hipo y los personajes se mueven con gran soltura. Ya no hace falta recurrir a trucos como la niebla del primer *Silent Hill* para esconder las limitaciones de la máquina. Aquí, si hay niebla es porque los programadores han querido que así sea. Las secuencias de vídeo están a la altura de las circunstancias y, si podemos reprocharle algo, quizás sea el sistema de la cámara. La mayor parte del tiempo se coloca en la posición adecuada, pero en ocasiones parece comportarse de un modo raro.

Silent Hill 4: The Room es una excelente continuación de una de las sagas más famosas. No sorprende por su originalidad, pero gustará tanto a los seguidores de la serie como a los nuevos en esto del terror psicológico. Aunque no esperes descubrir todos los secretos del pueblo de Silent Hill, eso es imposible.



Deberás resolver algunos acertijos que irán apareciendo para seguir avanzando.



La variedad de escenarios es más que suficiente incluso para el jugador más exigente.



POTENCIAL
No es de lo mejor que hemos visto, pero consigue recrear un mundo de pesadilla terrorífico.

ESTILO
El sonido sigue siendo uno de los aspectos más trabajados de esta aventura.

ADICCIÓN
El argumento te cautivará y te resultará casi imposible abandonar el juego sin haberlo terminado.

LONGEVIDAD
Si ya has jugado con algún *Silent Hill* anteriormente, ya sabes lo que te va a durar.

LO MEJOR
+ AMBIENTACIÓN
+ SONIDO
+ ARGUMENTO
+ DISEÑO CRIATURAS
+ PERSONAJES SECUNDARIOS

LO PEOR
- CÁMARA
- VELOCIDAD DE ACCIÓN

RESUMEN
Si te gusta el miedo y quieres convertirte en el protagonista de una historia para quitar el sueño, este es tu juego.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



TODOS TE QUIEREN

FABLE™

A CADA ELECCIÓN, SU CONSECUENCIA

XBOX.COM/FABLE











it's good to play together





Microsoft game studios

© 2004 Lionhead Studios Limited. Lionhead, el logo de Lionhead y Fable son marcas registradas de Lionhead Studios Limited. Juego diseñado por Lionhead Studios Ltd junto con Blue Box Studios Ltd. © 2004 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, Microsoft Game Studios, Xbox, y los logos de Xbox son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. El icono de calificación por edades es una marca registrada de Interactive Digital Software Association.





Esto realmente no está recomendado, a menos que quieras vértelas con el monstruo.



Lucharemos contra miles de monstruos.



Samantha se puede descargar.

Las criaturas jefe son entretenidas.



¡Kate Mulgrew le pone voz a esta cosa!

En el espacio, nadie oirá tus bostezos

RUN LIKE HELL

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DISTRIBUIDOR: **BLADE INTER. STUDIOS**
DESARROLLADOR: **INTERPLAY**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.VIE.CO.UK**
PEGI: **+16**

RUN LIKE HELL es la prueba de que un doblaje hecho por estrellas puede mejorar hasta el juego más chapucero. Veteranos de las películas que salen sólo en vídeo como Lance Henriksen *(Aliens)*, Brad Dourif *(Child's Play)* y Clancy Brown *(Highlander)* han sido el baluarte de las películas de ciencia-ficción durante años y encajan perfectamente en este juego de terror de supervivencia ambientado en el espacio.

Henriksen hace el papel del Capitán Nick Connor con su habitual sinceridad tranquila. Este simpático héroe se ve forzado a mostrar su lado violento cuando aliens parásitos llegan a la estación espacial Forset. En poco tiempo, las criaturas recubren toda la estructura con un extraño material orgánico y acosan a la tripulación con un propósito misterioso y preocupante. A pesar de ser una copia barata de la película *Aliens*, la trama de *Run Like Hell* mantiene un ritmo cautivador y es inmensamente ayudada por los considerables talentos de Henriksen y Brown.

Además, podría decirse que hay un número enorme de escenas cinemáticas en proporción al tiempo que pasamos jugando, probablemente porque el juego en sí mismo no es particularmente profundo. Controlar a Nick es bastante intuitivo y la cámara raramente oscurece tu vista, pero es difícil que su obsoleta jugabilidad nos emocione. Correr de una habitación a otra recogiendo tarjetas de acceso y munición es algo que se está pasando de moda muy rápidamente. Aunque tiene sentido narrativo para Nick visitar una y otra vez las habitaciones, vagar por el puente de mando de la Epsilon por cuarta o quinta vez comienza a crispar cuando la aventura ya está avanzada.

La repetición también plaga *Run Like Hell* de extraterrestres del estilo de los dibujos de HR Giger. Sólo hay cuatro especies estándar (sin contar las más terribles criaturas jefe), y ni siquiera el viejo truco de los diferentes códigos de color para las variaciones más difíciles puede diluir el tedio.

El combate en general es intuitivo, aunque el apuntado automático hace la mayoría del trabajo por nosotros. Por lo menos hay un sistema de actualización de armas que añade un ligero elemento de JDR al juego.

A pesar de sus defectos, *Run Like Hell* ofrece un montón de entretenimiento sin complicaciones para la noche del sábado.



Nos abriremos camino por la estación.

INFORMACIÓN ADICIONAL

CARRERA SILENCIOSA
***Run Like Hell* incorpora una impresionante cantidad de contenido para descargar, incluyendo cinco nuevas skins para personajes y dos juegos de bonificación.**

VEREDICTO

POTENCIAL
Algunas de las animaciones de los personajes son muy poco firmes.

ESTILO
La música y los diálogos son muy buenos, con auténtica calidad de película de Hollywood.

ADICCIÓN
A pesar de tener una historia bastante atractiva, el juego se vuelve repetitivo rápidamente.

LONGEVIDAD
Tardaremos entre 12 y 15 horas en terminarlo. No hay modos multijugador para aumentar la longevidad.

LO MEJOR
+ ACTORES DE PELÍCULAS
+ SISTEMA DE MEJORA DE ARMAS
+ EMOCIONES BARATAS

LO PEOR
- MONSTRUOS IGUALES
- COMBATE ABURRIDO
- NIVELES DEMASIADO REPETITIVOS

RESUMEN
Funciona mejor como una película que como un juego. No está mal del todo, pero hay mejores juegos de survival horror.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6.9 // 10

TODOS TE ODIAN

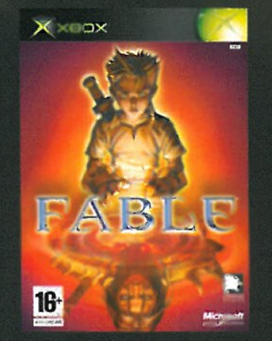
FABLE™

A CADA ELECCIÓN, SU CONSECUENCIA

XBOX.COM/FABLE











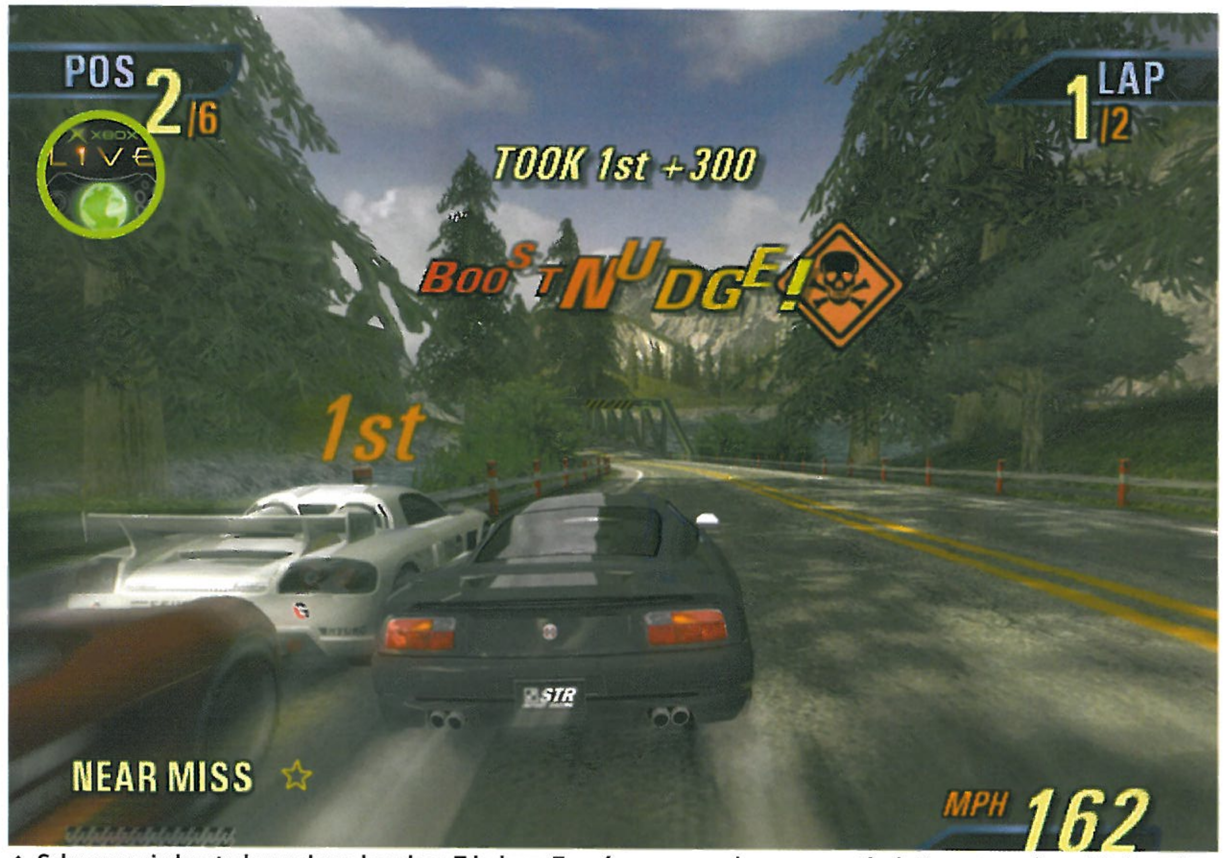
it's good to play together





Microsoft game studios

© 2004 Lionhead Studios Limited. Lionhead, el logo de Lionhead y Fable son marcas registradas de Lionhead Studios Limited. Juego diseñado por Lionhead Studios Ltd junto con Blue Box Studios Ltd. © 2004 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, Microsoft Game Studios, Xbox, y los logos de Xbox son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. El icono de calificación por edades es una marca registrada de Interactive Digital Software Association.



Golpea a un rival contra la pared para hacerle un Takedown. Te verás recompensado con un montón de Burnout con el que dejarlos atrás.

INFORMACIÓN ADICIONAL

CARA A CARA
A medida que avance el modo Tour Mundial te encontrarás con pequeños jefecillos de la carretera que te retarán en un duelo cara a cara. El premio: su coche. Suelen ser duros competidores, sobre todo a partir de la mitad del juego, en que no se andarán con chiquitas y se pegarán a tu cola en busca de un Takedown, así que dales caña sin compasión.

¡BOOOM!
En el modo Crash, si consigues un número suficiente de choques -número que varía dependiendo de la fase- tu coche se convertirá automáticamente en una bomba. Sólo tienes que detonarla en mitad de la calzada y causar más daños si cabe, además de tener un segundo Tiempo de Choque

El mejor de la saga y además con Xbox Live

BURNOUT 3: TAKEDOWN

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **CRITERION**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2004**
JUGADORES: **1-2**
WEB: **WWW.EA.COM**
PEGI: **+3**

UN ADELANTO

Compite contra otros 5 burners en la tercera parte de este rabioso y destructivo arcade de conducción.

Lo que primero sorprende al jugador es el nuevo estilo de *Burnout 3*. El funcionamiento de la barra de Burnout varía sensiblemente respecto a la segunda parte -al igual que en esta variaba respecto a la primera-. Para empezar, observamos que el realizar piruetas arriesgadas normales -como conducir en contra dirección, rozar coches, derrapar, etc.- no nos aumentará el Burnout tan rápido como hubiéramos deseado. Por otro lado, podremos activar el Burnout siempre que queramos y no sólo cuando la barra esté a tope, como ocurría en los anteriores juegos. Pero donde se ha puesto más énfasis es en derribar a los rivales chocándolos, rozándolos o forzándolos a que se choquen, los llamados Takedown. Cada vez que realicemos un Takedown no sólo nos rellenarán la barra de turbo a tope, sino que aumentarán la cantidad de éste de la que podremos disponer. Claro está que si el Takedown nos lo hacen a nosotros, o sea nos embisten y consiguen sacarnos de la carrera con un brutal accidente, también nos quitarán una fracción de la barra Burnout.

Otro factor determinante es el Choque con Efecto: cada vez que nos hagan un Takedown o que simplemente nos choquemos por nuestra cuenta podremos activar este Choque con Efecto. Consiste en mover nuestro coche siniestrado con el stick mientras vuela por los aires o se desliza por el pavimento con el objetivo de chocarnos contra los rivales que nos venían siguiendo. Todo ello con un fantástico efecto *slow-motion* que añade más espectacularidad al accidente. Si logramos nuestro objetivo conseguimos un Takedown con Efecto que, además de aumentar nuestro número de Takedowns al final de la carrera, nos rellenará el turbo al máximo.

En cuanto a modos de juego, una vez más no nos han defraudado. Para empezar nos encontramos con el Tour Mundial, el modo principal de juego con el que desbloquearemos nuevas pistas y coches. El funcionamiento es simple, nos ponen a nuestra disposición un mapa del mundo con tres localizaciones: EEUU, Europa y Asia Oriental. En cada continente un número de pruebas que aumentarán a medida que ganemos carreras, pruebas Crash, Grandes Prixes o Eliminadores. No sólo es largo, sino que a partir de la mitad será una auténtica pesadilla conseguir los oros en las carreras. Aparte de este modo principal tenemos varios modos para uno o dos jugadores, como el renovado modo Crash (y sus versiones para varios jugadores) donde los accidentes múltiples son los protagonistas, el Eliminador en el que el último coche es eliminado tras cada vuelta, carreras VS, Contrarreloj y el espectacular Furia al Volante, en que deberemos conseguir el mayor número de



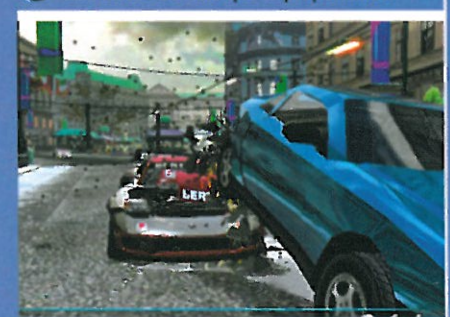
Mira estas luces, tú sólo míralas.



Estos bichos vuelan por el asfalto.

POTENCIA SIN CONTROL

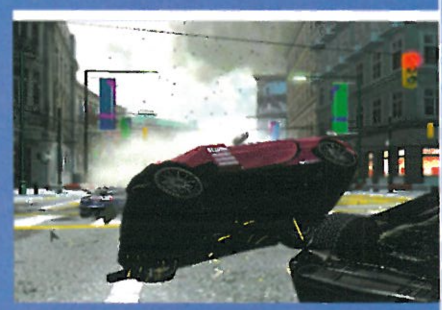
Domina el arte del Tiempo de Choque para salir airoso del reto que te proponemos.



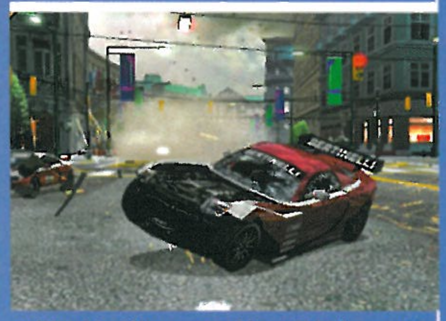
Te has estampado contra la parte trasera de un coche, pero esto no acaba aquí: hay rivales detrás de ti a los que puedes sorprender.



No te preocupes por salir disparado por el aire, aquí es donde el Tiempo de Choque entra en escena. Mueve tu coche un poquito a la izquierda...



¿Lo ves intentando esquivarte por el exterior? Eso no ocurrirá, porque estás desplazando tu coche hacia esa dirección.



¡Muy bien! Has conseguido un Takedown con Efecto sólo moviendo tu coche un poquito. Ahora él intentará utilizar la misma técnica contra otro rival.



Haz enfadar mucho a un rival y comenzará un duelo entre vosotros con muchas chipas de por medio.



Incluso te recompensan por no chocarte.



Incluso la tercera posición es difícil de conseguir. Tendrás que pelear por cada puesto.

Takedowns antes de que nuestro coche quede hecho una piltrafa.

Y llegamos, por fin, al apartado gráfico. Cualquier cumplido se queda corto ante el majestuoso despliegue gráfico de *Burnout 3*. Ahora el número de coches en carrera es de seis, añadiendo además de más diversión más carga gráfica, y sin embargo el juego sigue funcionando a 60 fps constantes. El nuevo motor gráfico ha permitido embellecer las ciudades por las que pasemos con muchos detalles de calidad, una gran variedad de edificios, rotondas, callejuelas y autopistas. Las texturas son sencillamente geniales, perfectamente definidas y muy luminosas. La distancia del horizonte es larguísima con una ausencia total de popping. Los efectos especiales como el humo o el blur al activar el Burnout son magníficos, imposibles de definir con palabras, así que os emplazamos a disfrutar de las capturas que acompañan este texto. El modelado de los coches, una vez más, está a la altura, con una gran variedad de modelos (más de 60) y de colores; pero más que el modelado de éstos lo que más llama la atención son las perfectas deformaciones en tiempo real que disfrutaremos en los accidentes. Cientos de pedazos de coche y de cristales explotarán en mil direcciones al mismo tiempo, la carrocería se abollará atendiendo a la fuerza y posición del choque, las ruedas saldrán disparadas y miles de chispas rodearán el accidente mientras la inercia dota a nuestro vehículo de la capacidad de realizar trompos, vueltas y tirabuzones. Y si, además, lo vemos en cámara lenta gracias al Tiempo de Choque, será imposible que no abramos la boca mientras susurramos: "Alucinante".

Cualquier cumplido se queda corto ante el majestuoso despliegue gráfico

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Gran carga gráfica, efectos de luz, blur y bump-mapping y todo a 60 fps. No se le puede pedir más.

ESTILO
La velocidad y los Takedowns son los protagonistas. Burnout nos vuelve a sorprender por tercera vez.

ADICCIÓN
La dificultad es progresiva y la adicción aumenta exponencialmente. El final es muy difícil.

LONGEVIDAD
Gran modo para un jugador, impresionante para dos jugadores y sublime en Xbox Live.

LO MEJOR
- JUGABILIDAD Y ADICCIÓN
- TAKEDOWNS
- PISTAS Y COCHES
- GRÁFICOS Y SONIDO
- XBOX LIVE



LO PEOR
- SIN REPETICIONES

RESUMEN
No sólo es el más espectacular, sino el más adictivo. Nadie puede ni debe perderse este hit de Xbox.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





Al igual que R6, *Black Arrow* cobra todo su sentido *on line*.

Ding Chavez regresa con una expansión dotada de contenido

RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **UBISOFT MONTREAL**
- DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
- FECHA LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
- JUGADORES: **2-16 XBOX LIVE, SYSTEM LINK**
- WEB: **WWW.RAINBOWSIX3.COM**
- PEGI: **+16**

UN ADELANTO

Nueva aventura del equipo Rainbow con el saber hacer habitual. Imprescindible para todos los seguidores de la saga.

El amigo Ding Chavez está de vuelta. Personaje poco carismático -dejando de lado el chusco nombre- al que apenas se le ve ni se le oye. Pero que, en compañía de sus amigos Eddie, Louis y Dieter de la unidad Rainbow Six, lleva salvando el mundo desde hace casi una década. La serie ha sabido evolucionar a lo largo de este tiempo. Tanto en los títulos, digamos, completos, como en las numerosas expansiones que ha recibido cada uno de ellos. *Rainbow Six 3* era el primero de la serie en ser lanzado para Xbox y tuvo un éxito inusual gracias a la categoría con la que se desenvolvía en Xbox Live. *Black Arrow* puede no alcanzar el título de secuela en toda regla -resulta difícil hablar de expansiones en una videoconsola, pero ese sería el papel que cumpliría *Black Arrow* en la genealogía *Rainbow Six* si fuera un título para PC-, pero mantiene las mismas cotas de excelencia y aporta algunas novedades que lo convierten en algo más que un simple puñado de nuevas misiones.

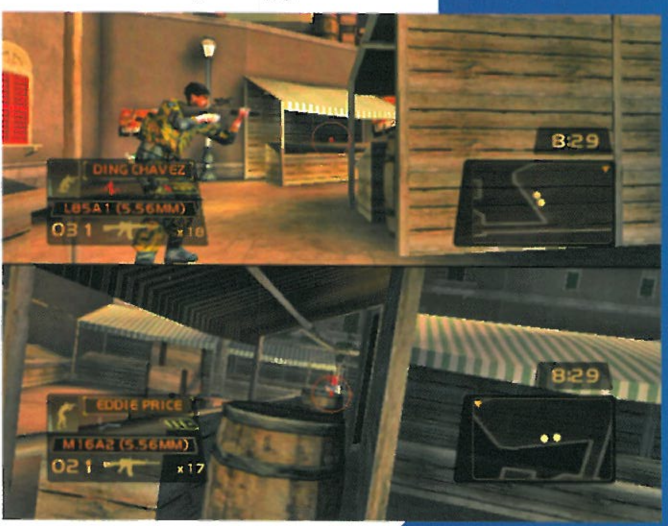
Para quien no esté familiarizado con la serie, *Rainbow Six* presenta las andanzas de la unidad de élite del mismo nombre. Nacida de las páginas de las novelas de Tom Clancy, la serie se ha distinguido por cimentar ella solita el género de la acción táctica en equipo desde una perspectiva en primera persona. Con los años y las sucesivas entregas -primero de Red Storm y después de Ubi Soft-, los desarrolladores han sabido pulir y simplificar la fórmula hasta alcanzar el medidísimo equilibrio entre accesibilidad y complejidad que convirtió en un



La jugabilidad es idéntica a la anterior.



10 nuevas misiones para un jugador.



Una novedad: pantalla partida.



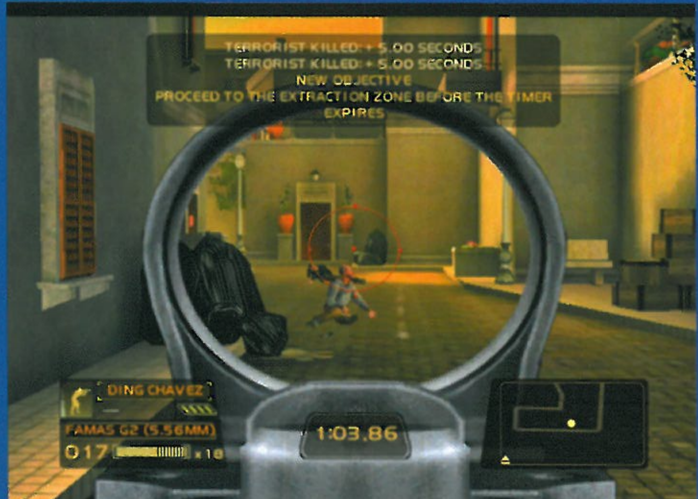
NUEVAS ARMAS
De entre el puñado de nuevas armas que incorpora *Black Arrow* queremos destacar la M60E4. Se trata de una ametralladora pesada, muy poco precisa pero con una elevada velocidad de disparo y una capacidad de munición considerable. Ideal para romper situaciones apuradas bajo superioridad numérica.

PRECIO ECONÓMICO
Hablamos de que *Black Arrow*, con lo que ofrece, ocupa la posición de expansión para *Rainbow Six 3*. Y su precio justifica esta apreciación. Ubi Soft lo saca a la venta a un precio recomendado de 30 €. Razonablemente ajustado para un título de estas características.

¿DONDE ESTÁ MI ARMA?
El modo a pantalla partida tiene un coste en cuanto a representación gráfica. Como suele ocurrir, las texturas empleadas son más borrosas y se pierde parte del detalle. Pero lo que verdaderamente llama la atención es que desaparece el modelo del arma con el que se está jugando. El punto de mira sigue ahí y no supone ningún problema real a la ahora de jugar, pero no deja de resultar chocante.

SOLO ANTE EL PELIGRO ›› No hay trabajo mejor hecho que el que realiza uno mismo.

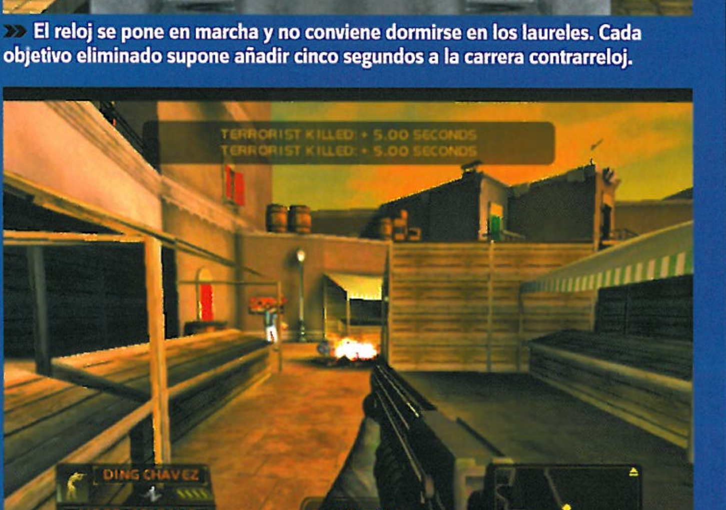
BLACK ARROW tiene mucho de expansión inquieta. Entre los nuevos modos de juego destaca Lone Rush -algo así como carrera en solitario- para un jugador. El jugador selecciona uno de los mapas correspondientes a la campaña individual y dispone de un minuto para recorrerlo entero y llegar al punto de extracción.



›› **El reloj se pone en marcha y no conviene dormirse en los laureles. Cada objetivo eliminado supone añadir cinco segundos a la carrera contrarreloj.**



›› **Los disparos certeros a la cabeza son imprescindibles para poder llegar al final en el tiempo señalado.**



›› **Una granada permite eliminar a varios terroristas a la vez. Pero también pone en peligro a los civiles. Si alguno cae, se acaba el juego.**



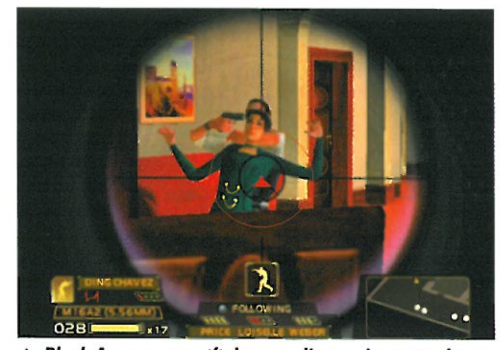
›› **¡Lo hemos conseguido! Con solo tres segundos de margen. ¿Mejorable o un golpe de suerte?**

Uno de los primeros títulos que está completamente integrado con las nuevas funcionalidades de Xbox Live 3.0

›› gran éxito a *Rainbow Six 3. Black Arrow* no se aparta un ápice de esa fórmula. Continúa el mismo interfaz de juego y sigue presente la posibilidad de impartir las órdenes a los bots controlados por la IA a través del micro del Xbox Communicator. Es decir, la fórmula de juego en equipo, lo esencial de Rainbow Six, se ha mantenido intacto. El acabado gráfico tampoco presenta mejoras evidentes en un título que, hace un año, era de lo mejor en su género, aunque sí se han introducido algunos cambios en el funcionamiento de la inteligencia artificial. Los enemigos tienen ahora un comportamiento más dinámico, mayor variedad de respuestas y no reaccionan de la misma manera cada vez que el jugador repite una entrada en una habitación. Aunque continúa encontrándolos en los mismo lugares cada vez que toca repetir una misión.

El argumento de *Black Arrow* gira en torno a un científico secuestrado, una amenaza terrorista y las consabidas armas de destrucción masiva que amenaza con emplear. Lo habitual en los tiempos que corren. El tipo de misiones pasa por la eliminación de decenas y decenas de terroristas, alternándolo con ocasionales rescates y desactivaciones de bombas. Las novedades, que las hay, pasan por los nuevos mapas, armas, modos de juego e integración con la última versión de Xbox Live.

La campaña para un jugador presenta 10 nuevos mapas. Escenarios como el Metro de Londres, una central nuclear, las calles de Milán, bases militares, castillos, ancianas ruinas en un país del Este o un hotel de Mónaco, entre otros. Son escenarios en la misma tónica que los de *Rainbow Six 3*, e igualmente bien diseñados, con multitud de opciones de juego a la hora de recorrerlos. Pero las principales incorporaciones están en los modos de juego. Del vibrante Lone Rush hablamos en el recuadro correspondiente. El modo a pantalla



↑ ***Black Arrow*, es un título a medio camino entre la secuela y la expansión.**



↑ **Probablemente, el shooter preferido en Xbox Live, que aprovecha al máximo este servicio.**



FUERZA BRUTA

Hay dos formas de jugar a *Rainbow Six*....



» Encontrarse frente a una puerta cerrada y desconocer lo que espera detrás es una situación bastante frecuente en toda la serie *Rainbow Six*. Una opción es abrir con mucho cuidado la puerta y husmear qué hay antes de dar el paso.



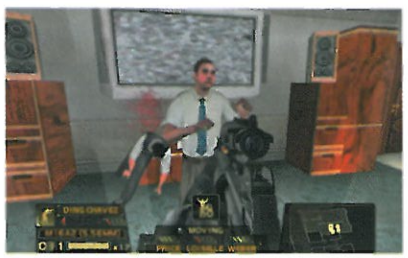
» La otra, bastante más divertida, consiste en que uno de tus hombres vuele la puerta en pedazos y, con suerte, algún enemigo.



↑ El metro de Londres convertido en campo de batalla.

» partida es lo que esperaban los jugadores de *Rainbow Six* que no disponen de Xbox Live y se quedaron atónitos al comprobar que las versiones de *Rainbow Six 3* para GameCube y PS2 contaban con él. Dos jugadores pueden afrontar las misiones de la campaña individual con todos sus objetivos o dedicarse al modo Caza del Terrorista en el que sólo importa la eliminación de los enemigos. El añadido del cooperativo es lo que convierte a *Black Arrow* en algo más que en una cumplidora expansión de un excelente juego de acción táctica. Pese a ello, donde verdaderamente se disfruta *Rainbow Six* es, como siempre, on line.

Entre las novedades se encuentran los nuevos modos de juego Retrieval, una especie de Capturar la Bandera, y Total Conquest, en el que un equipo debe mantener el dominio sobre varios puntos del escenario por un tiempo determinado, más los ya conocidos y la recuperación de cuatro mapas a sumar del juego anterior. Más significativo es que *Black Arrow* es uno de los primeros títulos en estar completamente integrados con Xbox Live 3.0. Eso supone, entre otras cosas, que los jugadores lo van a tener muy fácil para organizarse en clanes, competir entre ellos y mantener una jerarquía dentro del grupo. También es posible utilizar el servicio de mensajería instantánea de Microsoft durante las partidas o editar el aspecto que va a tener el logo identificativo de cada clan. Estas y otras funciones darán mucho que hablar, pero de ellas nos ocuparemos en más detalle el próximo mes en la sección correspondiente. *Black Arrow* tiene todo lo necesario para ocupar el lugar que su predecesor ha llenado desde su lanzamiento la temporada pasada.



↑ Los rehenes pueden ser presa del pánico. Cuida dónde disparas.



↑ Ubi Soft Montreal se ha encargado del último capítulo de la serie.



↑ En ocasiones, es conveniente dejar que la IA se haga cargo del trabajo sucio.



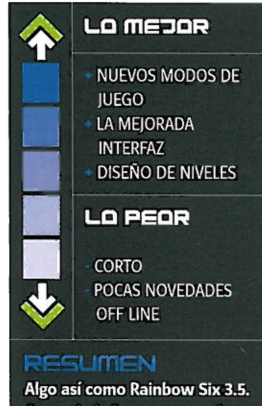
VEREDICTO

POTENCIAL
Ya no es uno de los mejores, pero sigue siendo notable. A destacar el trabajo de iluminación

ESTILO
La atmósfera de tecno-thriller característica de la serie sigue presente .

ADICCIÓN
El uso de Xbox Communicator añade una inmersión espectacular a la acción.

LONGEVIDAD
Diez mapas no es una cantidad muy generosa. Pero los nuevos modos de juego deberían añadir la variedad necesaria.



LO MEJOR
- NUEVOS MODOS DE JUEGO
- LA MEJORADA INTERFAZ
- DISEÑO DE NIVELES

LO PEOR
- CORTO
- POCAS NOVEDADES OFF LINE

RESUMEN
Algo así como Rainbow Six 3.5. Con todo lo bueno que tenía y lo mucho que va a dar de sí Xbox Live 3.0. Al tiempo.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.5//10



LA TIERRA NUNCA
VOLVERÁ A SER LO MISMO.



¡Resérvalo ya en CentroMAIL y llévate de REGALO esta exclusiva camiseta HALO 2!



Promoción válida desde el 15 de octubre de 2004 hasta fin de existencias (2.000 unidades).

© 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Bungie, the Bungie logo, Halo, the Halo logos, the Microsoft Games Studio logo, Xbox, the Xbox logos, Xbox Live, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. P.N. 098-100146







Microsoft game studios





it's good to play together
xbox.com/es



INCLUYE FUNCIONES ONLINE



La acción nunca se acaba en Vietnam, especialmente cuando las ametralladoras empiezan a escupir metal.

Vive la angustia de perderte tras la línea enemiga

CONFLICT VIETNAM

INFORMACIÓN DEL JUEGO
- DESARROLLADOR: **PIVOTAL GAMES**
- DISTRIBUIDOR: **SCI GAMES**
- LANZAMIENTO: **YA A LA VENTA**
- JUGADORES: **1-4**
- WEB: **WWW.CONFLICT.COM/CONFLICTVIETNAM/**
- PEGI: **+16**

UN ADELANTO

Frenético juego de acción estratégica no apto para cardíacos que hace de las junglas vietnamitas un escenario claustrofóbico, extremadamente peligroso y altamente adictivo.

SI HAS tenido la suerte de saborear cualquiera de las dos anteriores entregas de la serie *Conflict* (*Desert Storm* y su segunda parte), y crees que sabes lo que puedes esperar de *Conflict: Vietnam*, te equivocas... a medias. Cierto es que este nuevo capítulo conserva todas las señas de identidad de la serie, pero Pivotal Games no se ha limitado a aprovechar un mismo motor y sistema de juego cambiando las misiones y los mapas, sino que ha sacado brillo al apartado técnico y ha ideado situaciones más realistas y tensas que las de cualquiera de los títulos anteriores.

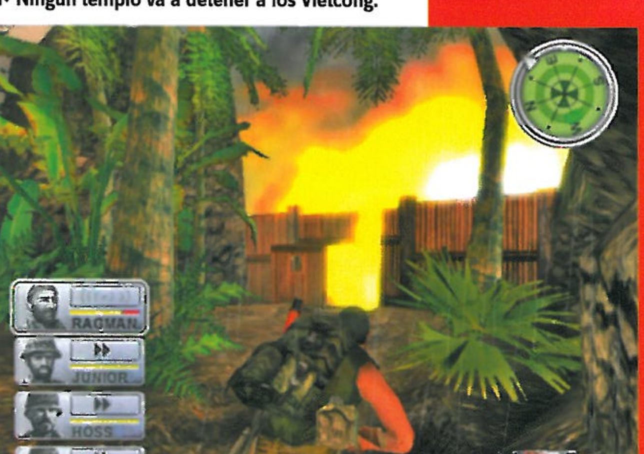
Sin duda, el hecho de estar ambientado en las sombrías selvas vietnamitas y tras la línea enemiga contribuye mucho a ambientarnos en una situación de gran peligro; y es que los programadores deben haberse visto muchas películas de Vietnam para conseguir transmitir con tanto realismo las sensaciones de los soldados abandonados a su suerte en el Vietcong.

En este sentido, el argumento del juego es de lo más trillado: cuatro soldados estadounidenses se quedan aislados de su unidad durante la ofensiva Tet del 68; atrapados sin salida en un entorno hostil, deberán abrirse paso como puedan hasta el frente amigo, pendientes siempre de alguna emboscada.

Obviamente, uno de los protagonistas del juego es el propio escenario en el que se desarrollan nuestras escaramuzas, y los responsables gráficos de *Conflict: Vietnam* parecen haber sido muy conscientes de ello. Pocas veces hemos visto una selva representada con tanto realismo como en este título. Y no porque los gráficos sean especialmente buenos (son buenos, pero no *revolucionariamente* buenos), sino porque se ha hecho un excelente uso de la iluminación de los escenarios y un encomiable esfuerzo en el diseño de los mapas. Además, los efectos de sonido contribuyen a meternos aún más en el escenario, una cerrada selva tan bella como amenazadora, una jungla que parece estar viva, infestada de peligro, que resulta opresiva e intimidatoria, y en la que un soldado puede perderse muy fácilmente para no regresar jamás. Por otra parte, el diseño de los personajes y el modelado de los edificios, así como la mayor parte de las animaciones, van a conjunto, en cuanto a calidad, con la selva, así que ya te puedes hacer una idea del buen aspecto que tiene el juego.



Ningún templo va a detener a los Vietcong.



Mejor mueve el culo de ahí cuanto antes.

INFORMACIÓN ADICIONAL

COMPARTE EL EQUIPO
Asegúrate de que distribuyes la munición, granadas y botiquines de forma equitativa entre los miembros de tu patrulla, de forma que todos tengan una oportunidad si los hieren o se quedan aislados. No te preocupes en tomar prestadas las vendas de un herido para curarlo.

BOCAS SUCIAS
Endurecidos por el campo de batalla, tus soldados no se cortan a la hora de proferir todo tipo de tacos cuando están bajo una lluvia de balas o cuando se cargan a un grupo de enemigos.

SALVA EL DÍA
Sólo dispones de dos oportunidades para guardar el juego en cada nivel, por lo que te conviene asegurarte de que las utilizas bien.

CLÁSICOS MODERNOS
Ningún título ambientado en Vietnam está completo sin una banda sonora que incluya clásicos de la época de gente como Martha Reeves and the Vandellas, The Rolling Stones, Jefferson Airplane o Canned Heat.

ARRÁSTRATE HASTA AQUÍ
Si tu equipo está siendo tiroteado y se pone cuerpo a tierra, permanecerá en esa posición y tomará la ruta más segura hacia ti.

UN DURO DÍA DE TRABAJO » Plantéate pedir un plus de peligrosidad.

Durante el desarrollo de Conflict: Vietnam, frecuentemente se te plantearán objetivos adicionales en plena misión. No hay tiempo para quejarse, tus chicos deben ponerse manos a la obra sin rechistar. En este nivel inicial nos encontramos tan panchos en nuestra base cuando, de repente, el infierno se desata.



» Vietcong a la vista: ponte tras una de las ametralladoras del búnker y espera a que empiece la acción.



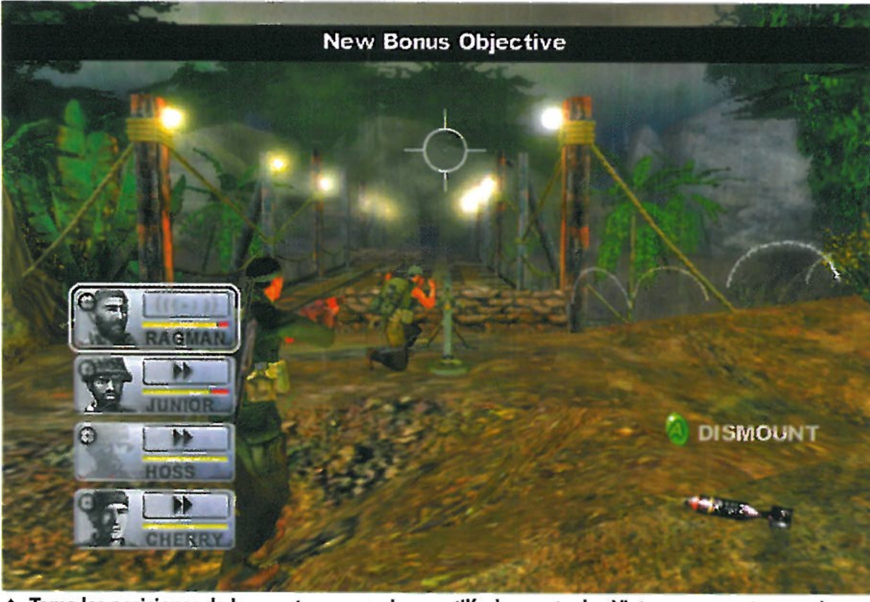
» ¡Los enemigos están tomando la base! Retírate a las trincheras interiores y, allí, hazte fuerte.



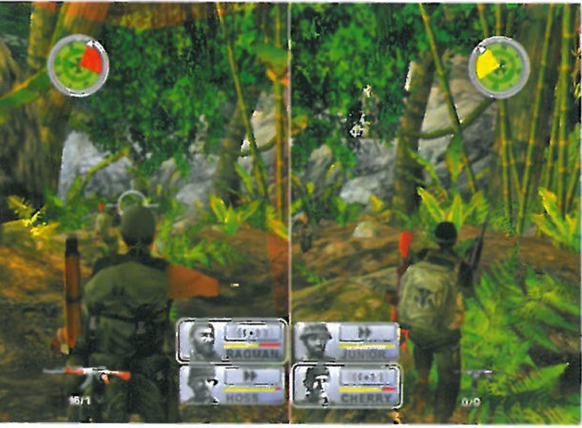
» ¡Necesitamos refuerzos aéreos! Marca los cuatro objetivos con granadas de humo.



» Los helicópteros entran al trapo y aniquilan a todos los Vietcong. La base está a salvo... por el momento.



Toma las posiciones de los morteros enemigos y utilízalos contra los Vietcong que se te aproximen.



En multijugador tendréis que cubriros las espaldas.

Los soldados enemigos son tan listos que pueden hacerse los muertos



Esta lancha-patrulla es tu billete de vuelta.



Limpia las bases para neutralizar su artillería.

» En cuanto a la mecánica de juego, se conservan las pautas originales, como el control de hasta cuatro soldados, cada cual con sus propias habilidades, y el completo, aunque sencillo, sistema de control, que ha mejorado la experiencia de juego gracias a la adición de interesantes novedades.

Uno de los aspectos técnicos que más notablemente se perciben renovados es la inteligencia de los enemigos. De hecho, son tan inteligentes que muchas veces menospreciaremos su capacidad de emboscarnos y de, mediante una granada de fragmentación estratégicamente lanzada, fulminar a casi todos nuestros hombres. ¡Si es que incluso pueden hacerse los muertos! Otro de los impedimentos que encontraremos en nuestro camino hacia la salvación son las trampas tendidas por el Vietcong en los lugares más insospechados, que incluyen fosos con estacas o cables detonadores de granadas.

En realidad, estamos ante un juego difícil, en el que hay que trabajar mucho para dominar el control de nuestros efectivos y realizar a la perfección todos nuestros movimientos tácticos. Ir a tontas y a locas por entre la jungla, tanto en el Vietnam de finales de los años 60 como en el juego, conduce invariablemente a la muerte. Además, las 14 misiones que incluye *Conflict: Vietnam* son muy variadas, yendo desde enfrentamientos cuerpo a cuerpo en plena selva, hasta el asalto de aldeas por el río usando lanchas vietnamitas, por lo que no podremos usar las mismas estrategias en unas y en otras.

Si a todo lo anterior le añadimos un modo multijugador a pantalla partida en el que hasta cuatro jugadores pueden tomar el control de cada uno de los soldados protagonistas y cooperar para resolver las misiones, no cabe duda de que nos encontramos ante el mejor juego de la familia *Conflict* y ante uno de los mejores títulos de acción estratégica que podemos encontrar en la jungla de los videojuegos.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Si te dejas, el juego te absorberá en el corazón de una de las más míticas guerras del siglo XX.

ESTILO
La depuradísima IA y el buen diseño de las misiones lo convierten en un punto de referencia del género

ADICCIÓN
Pueden pasarte dos cosas: que lo abandones en las primeras misiones, o que te enganche.

LONGEVIDAD
El modo multijugador ensalza aún más la ya de por sí elevada vida del juego.





LO MEJOR
+ JUNGLA
+ VARIEDAD DE MISIONES

LO PEOR
- ELEVADA DIFICULTAD
- ENTORNOS REPETITIVOS
- SIN SYSTEM LINK

RESUMEN
Es muy difícil encontrar un título de su género tan hiperrealista como este, aunque a veces es algo difícil.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.6 // 10



Antes de dominar la Telequinesia, sólo los objetos pueden usarse para derribar a los guardias.

El presente y el pasado de una mente dividida

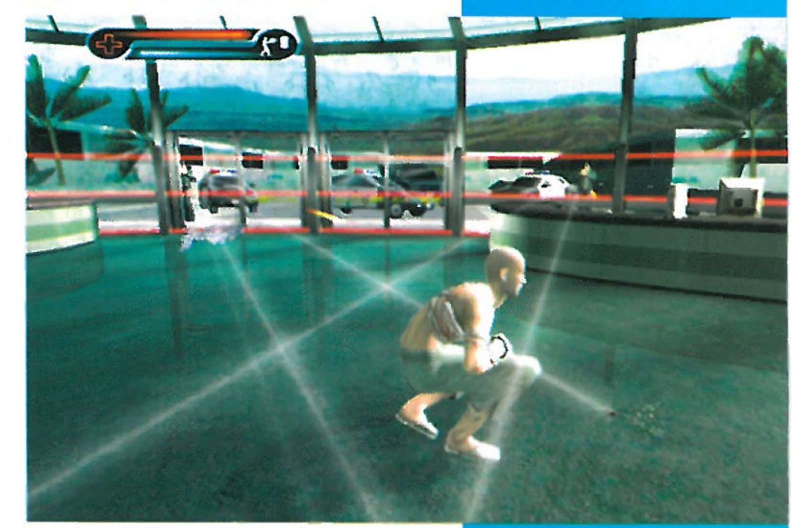
SECOND SIGHT

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **FREE RADICAL DESIGN**
EDITOR: **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.CODEMASTERS.CO.UK/SECONDSIGHT**
PEGI: **+16**



¡Del cuerpo que se va por el retrete!



Así que Vattic es un fugitivo, ¿eh?



UN ADELANTO

Aventura de acción en tercera persona. Utiliza las armas y los poderes de tu mente para destapar una siniestra trama política.

ESTAMOS ante una de las ocasiones en las que las comparaciones son inevitables. Si *Second Sight* hubiera salido a la venta hace un par de meses, la alargada sombra de *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy* no se proyectaría sobre la puntuación final de este juego. Sin embargo, dada la similitud temática de ambos títulos, debemos plantearnos cuáles son los argumentos con los que nos planta cara *Second Sight*.

Como la mente de su protagonista, el doctor John Vattic, *Second Sight* está dividido entre las fases de juego que suceden en su presente, y las que nos trasladan a su pasado. Aunque obviamente todas utilizan el mismo motor gráfico y sistema de control, al principio del juego son muy diferentes en sus planteamientos, y podrían dar lugar por sí solas a dos aventuras distintas. Mientras las fases que transcurren en la actualidad se centran en el sigilo, la inteligencia, y el apropiado uso de los poderes mentales del protagonista, los *flashbacks* nos explican el origen de dichos poderes y cómo se ha llegado a la situación actual, y son fases muy orientadas a la acción mediante el uso de las armas. Analizándolas fríamente, unas y otras están bien realizadas y resultan interesantes; sin embargo, el nivel de calidad alcanzado por *Psi-Ops* perjudica a la solidez de las fases centradas en el uso de la mente, y las hace parecer, más que el centro del juego, fases de transición entre los niveles verdaderamente interesantes, los ambientados en el pasado.

De hecho, la dualidad de este título es de por sí una apuesta arriesgada por parte de sus desarrolladores, porque al sentirse y jugarse de forma tan distinta las fases del presente y las del pasado, es posible que una de ellas acabe por gustarnos menos que la otra, transformándose más en un factor de cansancio que de enganche dentro del juego. Sin embargo, cuesta mucho imaginar una mejor manera de contar una buena historia que la que nos presenta este videojuego; es más, su planteamiento novelesco es lo que nos hace engancharnos a esta aventura de conspiraciones políticas y operaciones militares encubiertas.

Second Sight nos pone en la piel de John Vattic, en el presente, amnésico paciente-prisionero de unas instalaciones médicas infestadas de guardias armados, en el pasado, científico reclutado y entrenado por el ejército para intervenir en una misión secreta en interés de la seguridad nacional. Como amnésico, Vattic irá despertando, poco a poco, sus poderes psíquicos, a medida que se va abriendo paso por entre los chicos malos a la búsqueda de su memoria perdida. Como militar, deberás usar las armas a tu disposición -que incluyen a pistolas, rifles de asalto, ametralladoras y el siempre agradecido rifle de francotirador- y todo el sigilo que seas capaz

INFORMACIÓN ADICIONAL

VA DE TIROS
Muchos de los niveles ambientados en el pasado de Vattic consisten en excelentes misiones de acción clásica a base de disparos.

PSICÓMETRO
Vattic no puede usar sus poderes de forma ilimitada (eso hubiera sido demasiado fácil). Un indicador muestra cuánta carga psíquica le queda, y se rellena cuando no se utilizan los poderes. Si te disparan mientras eres invisible, usando la proyección, o curándote, Vattic volverá a su estado "normal" y deberá buscar cobertura inmediata.

INFORMACIÓN ADICIONAL

DAME EL PODER
Las habilidades psíquicas de Vattic se nos van presentando gradualmente. La Telequinesia hace volar los objetos; la Proyección proporciona experiencias extracorpóreas y puede usarse para poseer a los enemigos; Las Explosiones PSI son como ondas expansivas; el Engaño te convierte en invisible; y la Curación, bueno, pues eso, cura.

LA MENTE DE UN FORAJIDO» Guía paso a paso de la dominación mental.

La "proyección" te permite poseer a tus enemigos. Puedes utilizar ese poder para tomar el control del cuerpo de uno de los malos y aproximarte a cualquier grupo de incautos. Mientras te dejas llevar y los matas a todos, pensarán que su colega se ha vuelto loco. Inteligente, ¿eh?


Primer paso: deberás esconder tu forma física mientras "proyectas" tu forma virtual.

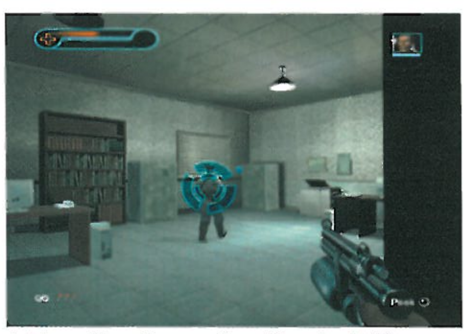

Segundo paso: aproxímate y entra en el cuerpo de cualquier villano con tu forma virtual.

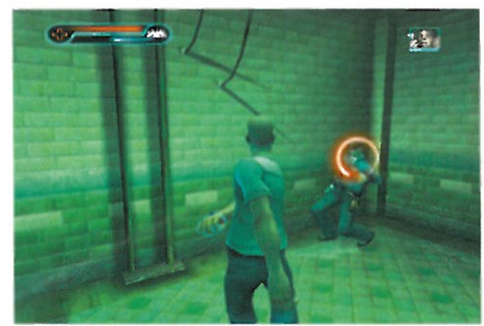

Tercer paso: Ahora puedes despacharte a gusto con todos tus compañeros. Genial, ¿no?

» de desplegar para ir cumpliendo los objetivos que se te irán planteando. La historia, poco a poco, va convergiendo, y a medida que la trama se va desplegando, nuestros poderes y habilidades con las armas van aumentando, hasta hacer de nuestro protagonista un espécimen de lo más peligroso. Y es en este punto donde las cosas se empiezan a torcer ligeramente. Porque los poderes mentales de Vattic son tan desagradablemente efectivos que muchas veces es más fácil desechar la idea de pasar inadvertidos y optar por un enfoque más directo a la hora de resolver las situaciones complicadas. Y si bien la utilización de nuestras habilidades mentales resulta bastante divertida (aunque no tanto como en *Psi-Ops*, no en vano este título se articula exclusivamente en torno al uso de los poderes psíquicos como arma), el hecho de no tener prácticamente que usar *nuestra* mente para superar las fases más adelantadas del juego resta una dimensión a *Second Sight* que sus responsables hubieran debido fomentar más que atenuar.

En cuanto a la jugabilidad, el juego incluye algunas ideas que, aunque no han sido plenamente exploradas en esta ocasión, quisiéramos ver con más frecuencia en otros títulos del género. Por ejemplo, casi cada ordenador que encontremos puede utilizarse, entre otras cosas, para comprobar y desactivar cámaras de seguridad, para abrir puertas, o para obtener información. Los terminales están dotados de una especie de sistema operativo propio que podemos manejar con el puntero de un ratón, un buen detalle que añade un tanto de realismo al juego. Los poderes psíquicos, por desgracia y tras la publicación de *Psi-Ops*, no son tan novedosos y quizá sí demasiado potentes (en especial el que nos permite recuperar la salud perdida, ya que Vattic, de por sí, puede aguantar bastante dolor antes de venirse abajo).

En cuanto a nuestras habilidades de sigilo y ocultación, incluyen, en el apartado psíquico, la posibilidad de hacernos invisibles y, más adelante, de poseer


Tranquiliza a los guardias utilizando el sigilo.


Una explosión de energía psíquica.

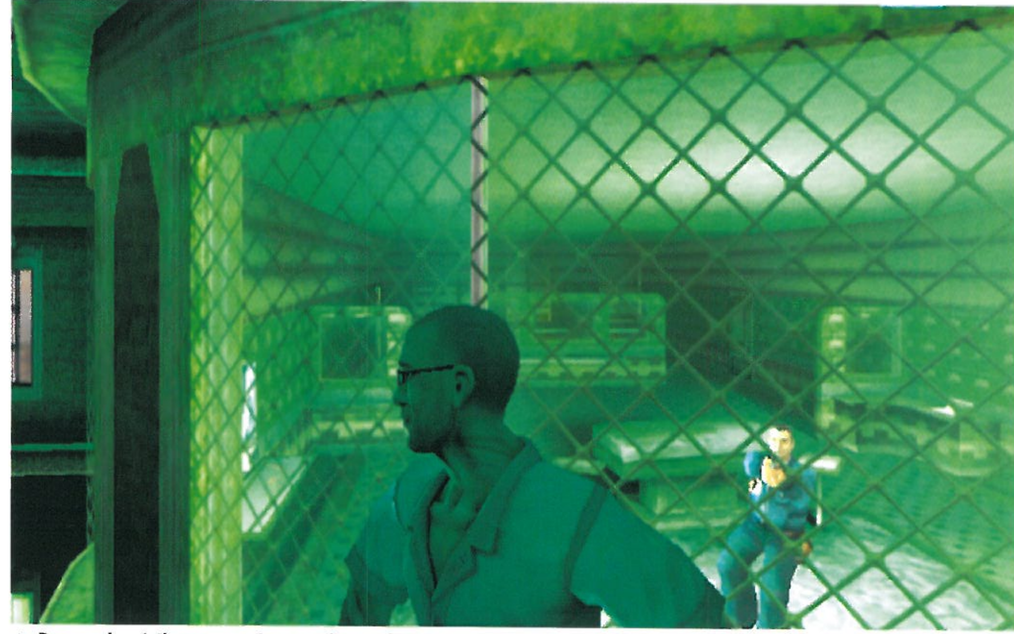

Los poderes autocurativos hacen de Vattic un ser casi invencible.

Los enemigos parecen estar afectados de sordera o ceguera, y las rutinas de comportamiento son repetitivas


Desata tu furia PSI para aturdir los enemigos.


Los efectos visuales toman el protagonismo.


Puedes convencer a la gente de que eres invisible.

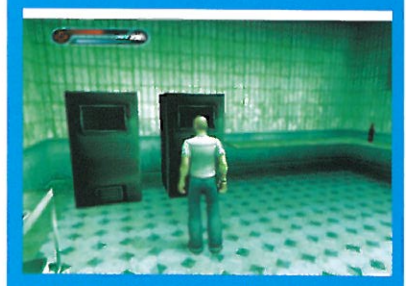

Por mucho sigilo que emplees, nada puede evitar que este tipo te vea.


Hay 13 tipos de armas de fuego en el juego.

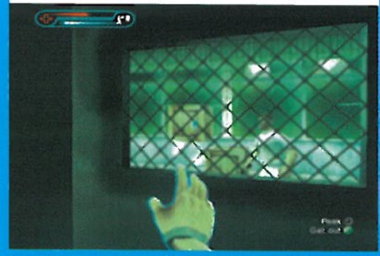

Vattic muestra sus poderes telequinésicos.

POLTERGEIST EN CASA

Usa tus poderes psíquicos para sacar algo de provecho: ¡asustar a los guardias es divertido!


Ummm, éste parece un buen lugar para escondernos y causar algún estropicio.


Jo, jo, jo, mira la cara del guardia mientras hacemos volar los objetos ante sus narices.


Sí que es divertido esto. Veamos qué pasa si probamos con un contenedor.


Oh, oh, ¡nos han descubierto! Vamos, sólo me estaba divirtiendo. ¿Es que no sabéis aceptar una broma?

a nuestros enemigos; y en el apartado físico, la posibilidad de aplastarse contra las paredes o de mirar por la cerradura de las puertas. Como puedes imaginar, con todas estas posibilidades a nuestro alcance el título hace un uso intensivo de las funciones de nuestro mando, y aunque los programadores han hecho un buen trabajo en este sentido, el sistema de control sale perdiendo si lo comparamos con el de otros títulos de acción en tercera persona como *Splinter Cell* o el mismo *Psi-Ops*.

Además, el sistema de cámaras, por el que podemos alternar entre visión en tercera y primera persona, a veces no funciona todo lo bien que debiera. Esto no supondría problema si pudiéramos movernos libremente en primera persona, pero por desgracia desde este punto de vista sólo podemos escudriñar por las esquinas y rotar sobre nuestro eje. En realidad, lo cierto es que el apartado gráfico del juego está algo por debajo de lo que estamos acostumbrados a ver últimamente en nuestra Xbox, y acusa, una vez más, lo que parece una traducción demasiado directa desde una plataforma de videojuegos inferior. La física de los cuerpos es bastante correcta, pero *Second Sight* también se resiente al no haber optado por la calidad del motor *Havok*. Y en cuanto a la inteligencia artificial, baste decir que no es demasiado brillante ya que acumula defectos que típicamente vemos repetidos en este apartado como los enemigos afectados de sordera o ceguera (y al contrario), y las rutinas de comportamiento repetitivas. Por otra parte, los oponentes abatidos no sólo se esfuman en el aire como por arte de magia, sino que además reaparecen tantas veces como sea necesario (por ejemplo, siempre que suena una alarma).

Las comparaciones no siempre son odiosas, y menos cuando se trata de invertir nuestro dinero. *Second Sight* no es *Psi-Ops* ni pretende serlo, pero las fases en las que predomina el uso de los poderes mentales del protagonista no están a la altura de lo desplegado por el juego de Midway. Sin embargo, su atractiva trama y variada jugabilidad lo convierten en un título de potencial disfrute para un público muy amplio, en especial para aquellos que disfrutan de la acción en tercera persona aderezada con algo de originalidad y donde no todo se base en abrirse camino a gatillo partido.

Los poderes mentales de Vattic son tan efectivos que es mejor ir por la vía directa



VEREDICTO

XBOX

POTENCIAL
Algunas elecciones de diseño y programación, restan solidez a un buen conjunto.

ESTILO
Pensarás en formas más creativas (y retorcidas) de usar tus poderes para eliminar a tus enemigos.

ADICCIÓN
Si eres capaz de adaptarte desde el principio a dos estilos de juego totalmente diferentes, la historia de John Vattic te cautivará y te llevará al final de la aventura.

LONGEVIDAD
Una vez terminado, no repetirás.

LO MEJOR
- BUENAS IDEAS
- TRAMA DE FONDO
- PODERES MENTALES

LO PEOR
- GRÁFICOS
- INTELIGENCIA DE LOS ENEMIGOS
- DEMASIADO FÁCIL

RESUMEN
Cómo una historia bien explicada puede dar lugar a un juego notable a pesar de un apartado técnico algo convencional.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.0 // 10

Hay un mundo para cada uno



PROFESIONES SANITARIAS

· Auxiliar de Enfermería
· Auxiliar de Farmacia
· Auxiliar de Geriatría
· Auxiliar de Jardín de Infancia
· Secretariado Médico



PROFESIONES TÉCNICAS

· Electricista Profesional
· Fontanería
· Técnico en Construcción de Obras
· Electrotecnia y Electrónica
· Mecánico de Coches y Motos
· Mantenimiento Industrial
· Técnico en Plásticos Industriales



VETERINARIA

· Auxiliar de Clínica Veterinaria
· Adiestramiento canino.
· Peluquería canina
· Auxiliar clínico ecuestre



MEDICINAS COMPLEMENTARIAS

· Dietética y Nutrición
· Monitor de Relajación y Desarrollo Personal
· Naturopatía
· Herbodietética
·Quiromasajista
·Monitor de Yoga (Método CEYSI)



ARTES Y DECORACIÓN

· Decoración Profesional
· Escaparatismo
· Monitor de Manualidades
· Fotografía
· Dibujo



BELLEZA Y MODA

· Estética
· Peluquería
· Modista profesora de Corte y Confección
· Diseño de Moda



MÚSICA

· Guitarra
·Teclado
· Acordeón



DEPORTES

· Monitor de Aeróbic y de Fitness
· Monitor de Preparación Física (Entrenador Personal)



EMPRESA E INFORMÁTICA

· Administración de Empresa
· Experto en Bolsa e Inversiones
· Secretariado / · Contabilidad
· Marketing y Gestión Comercial
· Asesor Fiscal / · Asesor Laboral
· Relaciones Públicas y Protocolo
· Dominio y práctica del PC
· Técnico en Diseño Web
· Experto en Creatividad y Diseño para Internet
· Técnico en Coaching



CULTURA E IDIOMAS

· Graduado ESO, preparación al Título Oficial
· Acceso a la Universidad para Mayores de 25 años
· Inglés. "Habla inglés con sólo 1000 palabras". Método Maurer
· Francés/ Alemán



OPOSICIONES

· Justicia
· Auxiliar de Ayuntamiento
· Auxiliar de la Administración del Estado



RIESGOS LABORALES

· TITULO OFICIAL de Técnico Superior de Prevención de Riesgos Laborales (Laboris)
· Técnico en Gestión Ambiental
· Técnico en Calidad
· Coordinador de Seguridad y Salud en Obras de Construcción (Laboris)



INMOBILIARIA

· Gestor Inmobiliario
· Gestor de Fincas
· Master en Gestión Inmobiliaria



HOSTELERÍA

· Cocina Profesional
· Hostelería

Y si aún no has encontrado el tuyo, vuelve a mirar.

Seguro que hay un mundo al que puedes pertenecer: el deporte, la empresa, la cultura, la informática...
Busca el tuyo y CCC te ayudará a entrar en él fácilmente.

CCC
65Años
El tiempo nos da la razón.

902 20 21 22
www.cursosccc.com

Te invitamos a recibir información detallada y sin compromiso llamando al 902 20 21 22 o enviando este cupón a CCC: Apartado 17222 - 28080 MADRID, ESPAÑA.



Matricúlate este mes y consigue **GRATIS** esta estupenda **AGENDA ELECTRÓNICA**

· CCC fue autorizado por **EDUCACIÓN.**
· Acreditado por el **INEM.**
· Miembro del **ANCED** (org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales).
· Certificado de Calidad **ISO 9001:2000**



CURSO DE INTERÉS: ____________________

Nombre: ____________ Apellidos: ____________

Domicilio: ____________ Nº: ______ Piso: ______

Población: ____________ C.P: ______ Provincia: ____________

Teléfono/s: ______ / ______ e-mail: ____________

Fecha de Nacimiento: ____________ DNI (opcional): ____________

El interesado tiene derecho a conocer, rectificar, cancelar u oponerse al tratamiento de la información que le concierne y autoriza a que pase a formar parte del fichero automatizado de Centro de Cultura por Correspondencia, S.A. (CCC), con dirección en calle Orense 20-1º (28020) de Madrid, ante el cual podrá ejercitar sus derechos, y a que sea utilizada para mantener la relación comercial y recibir información y publicidad por cualquier medio de comunicación de productos y servicios de nuestra empresa y de otras relacionadas con los sectores de telecomunicaciones, financiero, ocio, formación, gran consumo, automoción, energía, agua y ONGs. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios, señale con una 'X' esta casilla: □; si no desea ser informado de productos o servicios de terceros, señale con una 'X' esta casilla. □. (Ley orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos).

TUC





Compatibilidad total con Xbox Live y un modo carrera masivo son las novedades más suculentas.



Lo mejor de la serie mezclado con partidas on line

COLIN McRAE RALLY 2005

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2004**
JUGADORES: **1-4 PANTALLA PARTIDA, 1-8 XBOX LIVE, 2-8 SYSTEM LINK**
WEB: **WWW.CODEMASTERS.COM/COLINMCRAE2005**
PEGI: **+3**

UN ADELANTO

Nueva entrega de la saga más famosa de competiciones de rallies que en esta ocasión aprovecha todo el potencial on line gracias a Xbox Live.





Golpea algunos árboles y tu coche se caerá.

SEGURO que hay más de un jugador por ahí que todavía no ha terminado *Colin McRae Rally 04*, y los chicos de Codemasters ya nos han preparado otra entrega, la quinta para ser más exactos. ¿Vale la pena lanzarse a comprar este nuevo título si ya tienes alguno de los anteriores? Pues, sinceramente, *Colin McRae Rally 2005* es muy parecido, demasiado, a *Colin 04*, pero claro, está esa adictiva posibilidad de jugar *on line*, y eso lo cambia todo.

La nueva obra de los chicos afincados en Warwick sigue las pautas marcadas por la archifamosa serie de rallies que ha cosechado éxitos de público y crítica allí donde ha ido. Es decir, una realización técnica impecable, un sistema de control que roza el más absoluto de los realismos y un encanto especial que sólo *Colin* puede desprender. Pero sus competidores han aprendido bien la lección y cada vez se lo ponen más difícil a uno de los mejores pilotos de rallies de la historia. Sin ir muy lejos, la obra de DICE, *Rallisport Challenge 2*, nos deslumbró hace bien poco con una jugabilidad endia- »



La vista en primera persona multiplica la sensación de realidad.

COCHES FANTASMA



No hay colisiones en el modo multijugador: enfréntate a tus fantasmas.



» Vamos en cabeza. ¿Dónde están los otros?



» El aspecto de un fantasma en *Colin 2005*.



» Ni siquiera unos golpecitos nos detendrán.



» MCRAE DE NUEVA GENERACIÓN

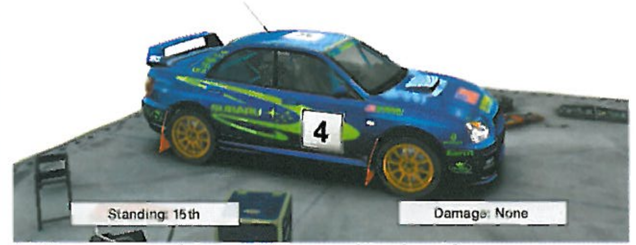
Colin McRae Rally 2005 no será la última entrega de la serie para Xbox. La próxima entrega aparecerá para la nueva generación de consolas y, por supuesto, para la nueva Xbox. Cuando visitamos el cuartel general de Codemasters en Warwick, nos contaron que piensan llevar la serie hasta el límite con la nueva Xbox.



FESTIVAL DE CERVEZA
El último país en añadirse a la lista de *Colin McRae Rally* ha sido la tierra de la cerveza y las enormes salchichas, Alemania. Podrás surcar las carreteras llenas de barro de este país luchando contra una intensa lluvia y atravesando pequeños pueblos de calles estrechas.



Escucha cómo la multitud te anima cuando pasas cerca de ella.



Comprueba que los neumáticos sean los adecuados.

PROBANDO, PROBANDO

Pasa la prueba y consigue mejoras para tu coche.

En ciertas partes de la competición, tendrás la oportunidad de superar pruebas de conducción para conseguir mejoras para tu coche. Intenta conseguirlas todas.

PRUEBA DE CAMBIO DE MARCHAS: Si tienes un control absoluto del acelerador conseguirás una mejor relación del cambio de marchas.



FRENOS DE CERÁMICA: Acelera lo más rápido que puedas y detén el coche en el punto indicado. Parece fácil. No lo es.



PRUEBA EXHAUSTIVA: Esta prueba no es muy complicada. Vigila la temperatura del indicador y ten cuidado con los conos.



PRUEBA DE SUSPENSIÓN: Haz saltar el coche y propínale unas buenas sacudidas a tu sistema de suspensión dentro de un tiempo límite.

La novedad es la posibilidad de jugar partidas on line gracias a Live

blada y un aspecto visual como pocas veces habíamos visto en un título de carreras. Todavía hoy nos seguimos asombrando con ese título. Pero claro, esperábamos ansiosamente cómo respondería Codemasters y, como viene siendo habitual, no nos han decepcionado.

Colin McRae Rally 2005 es un simulador de rallies puro y duro, con todo lo bueno y malo que eso conlleva. No llega a los extremos de *Richard Burns Rally*, pero se le acerca. Aunque, no te asustes, en ningún momento *Colin 2005* te frustrará. Todo lo contrario. Se trata de uno de esos pocos títulos que enganchan desde el primer momento y cuesta mucho dejar de jugar y pensar en él. Y la culpa de esto reside en el cuidadísimo modo principal de juego que llevará hasta el límite todas tus habilidades al volante. Todos los coches que quieras que estén, estarán. Todos los circuitos que imagines que deberían estar, están. Incluso hay países nuevos como Alemania y, por supuesto, las bestias del grupo B también harán acto de presencia. ¿Un juego de rallies sin los tristemente famosos coches del grupo B? ¿En qué planeta?

Aunque, sin duda, la novedad más apetecible y suculenta de esta quinta entrega de la serie es la posibilidad de jugar partidas *on line* gracias a Xbox Live. Un auténtico lujo que deberíamos haber podido disfrutar en *Colin 04*, pero que se ha hecho esperar hasta ahora. Da igual, ya lo tenemos aquí y, como era de suponer, funciona de maravilla. Hasta ocho jugadores podrán embarcarse en una misma partida. Podrás competir contra los fantasmas de jugadores de todo el mundo y, si eres lo suficientemente bueno, podrás ver cómo otros pilotos se descargan tus fantasmas para intentar superar los tiempos que hayas establecido en cualquiera de los trazados que incluye el juego. Pero ya puedes ir olvidándote de dar trompazos a otros jugadores. Las partidas *on line*, aunque sean contra siete participantes más, siempre se llevan a cabo con coches fantasmas y no hay posibilidad de chocar o echar de la carretera a otros pilotos. Una lástima, sí, pero es que los circuitos de *Colin 2005* son un *poco* más estrechos que los de *Project Gotham Racing 2*, por ejemplo, y hubiera sido casi imposible llevar a cabo una carrera de ocho personas sin que la cosa desembocara en combates a cuatro ruedas.

Colin 2005 es muy parecido a *Colin 04*, pero incluye la opción *on line*. Si no dispones de Xbox Live, estarás comprando casi el mismo juego. Además, también está *Rallisport Challenge 2*, que supera en muchos aspectos a *Colin McRae Rally 2005* y que ofrece una variedad de competiciones inaudita.



No podían faltar los coches clásicos.

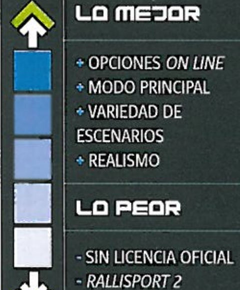
VEREDICTO

POTENCIAL
Se han pulido algunos aspectos de la entrega anterior y todo sigue en la línea de la saga..

ESTILO
No alcanza la belleza cegadora de *Rallisport 2*, pero tampoco se queda atrás en lo que a efectos y aspecto visual se refiere.

ADICCIÓN
Las opciones *on line* te quitarán muchas horas de sueño.

LONGEVIDAD
Colin 2005 te puede durar toda la vida si te gustan las competiciones deportivas con gasolina.



LO MEJOR
- OPCIONES *ON LINE*
- MODO PRINCIPAL
- VARIEDAD DE ESCENARIOS
- REALISMO

LO PEOR
- SIN LICENCIA OFICIAL
- *RALLISPORT 2*

RESUMEN
Si acabas de suscribirte a Xbox Live y quieres disfrutar con un buen simulador de rallies, échale un vistazo a *Colin 2005*.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





I LOVE BEES

CURIOSO TITULAR, ¿verdad? Pero más curioso es lo que esconde detrás: un ingeniosos ardid publicitario al que todavía estamos intentando encontrarle un sentido. La cosa está relacionada, ni más ni menos, que con *Halo 2*. Al final del último trailer del juego publicado el pasado verano, aparecía brevemente la Web www.ilovebees.com . En nuestra lengua, "yo amo a las abejas". Lógicamente, miles de internautas se lanzaron a comprobar qué había en esa Web que aparecía vinculada con el juego más anticipado en la consola de Microsoft. Lo que encontraron fue una Web -tirando a cutre- centrada en la crianza de las abejas y con diversas historias acerca de esos insectos y la miel que producen. Aparentemente, no había mucha relación entre eso y la invasión de la Tierra a la que hay que plantar cara en *Halo 2*.

Poco tiempo después, la Web era *hackeada* y el visitante comenzaba a toparse con crípticos mensajes acerca de "fallos de sistema"; además, se podían leer mensajes del webmaster preocupado acerca de lo que estaba ocurriendo. Con el tiempo, la Web fue víctima de nuevos ataques informáticos y aparecieron en ella fragmentos de diálogo que, quizás, podrían pertenecer a *Halo 2*. Lo único cierto es que, a tenor de las entradas en su diario on line, Dana -propietaria de la Web y defensora de las abejas- ha descubierto algo que le preocupa, y mucho. En el momento de escribir estas líneas, la relación entre *Halo 2* y I Love Bees es todavía un misterio. Pero como maniobra publicitaria, está dando mucho que hablar.

STAR WARS: BATTLEFRONT TERMINADO

La apuesta *on line* de LucasArts ya está disponible

O POCO le debe faltar para cuando leas estas líneas. LucasArts anunció el pasado mes de agosto la finalización del proceso de desarrollo del juego de acción *on line Star Wars: Battlefront* en todas sus versiones: Xbox, PS2 y PC. La idea es aprovechar el tirón que tiene la edición en DVD de la trilogía *original* -por llamarla de alguna manera, ya que con todos los cambios y retoques que ha metido George Lucas, cada vez se parece menos- para potenciar las ventas del juego.

Pandemic Studios, los creadores de *Full Spectrum Warrior*, han sido los encargados de imbuir a la franquicia *Star Wars* del espíritu *Battlefield*. *Battefield* es una serie de juegos de acción en primera persona para PC -y próximamente en Xbox- enfocados hacia el juego *on line* en equipo y que recrea algunos de los conflictos bélicos más relevantes del siglo pasado. En *Star Wars: Battlefront*, hasta 32 jugadores -en LAN, 16 en Xbox Live- podrán revivir algunos de los combates clásicos de la saga cinematográfica en escenarios como el planeta helado Hoth, Tattoine, Naboo o Llavin, entre otros. Habrá cuatro ejércitos disponibles -el Imperio, la Alianza Rebelde, el Ejército de los Clones y el Ejército Droide- y numerosos vehículos que conducir o pilotar. Desde los impresionantes AT-ST a los cazas X-wing o las motos voladoras de *El Retorno del Jedi*, entre otros. Xbox ya contaba con el mejor título realizado hasta la fecha sobre *Star Wars -Los Caballeros de la Antigua República-* y éste *Battlefront* podría muy bien ser el segundo. Al menos, si es capaz de ofrecer las mismas dosis de jugabilidad y diversión que el *Battlefield* en el que se inspira.



Live Noticias

PES 4 TENDRÁ SOPORTE PARA LIVE

Será el primer título de la popular serie futbolística de Konami con juego *on line*

Tras meses de rumores, especulaciones y nervios, Konami ha confirmado la noticia que la comunidad de usuarios de Xbox Live estaba esperando oír, sobretodo los miles de aficionados al fútbol. *Pro Evolution Soccer 4*, la última versión del simulador de fútbol que se ha convertido en la sensación del género desde hace un par de temporadas, contará con soporte completo para Xbox Live.

Aunque aún faltan detalles por conocer, como el número de jugadores, Konami ha explicado que será posible organizar mini ligas entre los usuarios del servicio y que también participarán de un sistema de estadísticas. Con *Pro Evolution Soccer 4* para Xbox, la serie ofrece por primera vez juego on line en plataforma alguna. Konami no ha revelado qué sucederá con esta modalidad en las versiones del juego para PC y PS2.

Kunio Neo, presidente de Konami Europa, ha comentado al respecto que «la inclusión de Xbox Live en *Pro Evolution Soccer 4* es otro ejemplo de Konami escuchando a sus consumidores europeos. El juego on line va a llevar la sutileza y profundidad de *Pro Evolution Soccer 4* a toda una nueva audiencia y hará crecer su reputación como la experiencia de fútbol definitiva». *Pro Evolution Soccer 4* será publicado el próximo mes de noviembre.



↑ *PES 4* será el primer título de la serie con juego *on line*.



↑ Incluye equipos de las ligas española, italiana y holandesa.



Live Noticias

OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS SE RETRASA

2005 es la nueva fecha de lanzamiento

BOHEMIAN INTERACTIVE lanzó en 2001 el que muchos consideran como la mejor recreación interactiva de un conflicto bélico. *Operation Flashpoint* ofrecía al jugador participar en un conflicto imaginario de la Guerra Fría desde una perspectiva en primera persona, con la posibilidad de conducir vehículos por tierra, mar y aire, además de unos enormes escenarios de juego, una física y una jugabilidad tan realista como abierta. Originalmente prevista para finales de 2002, la versión para Xbox del juego -a medio camino entre el título original y la secuela que debería estar lista para 2006- vuelve a ser actualidad debido a un nuevo retraso en su desarrollo. La nueva fecha de lanzamiento que Codemasters anuncia en su página Web es verano de 2005.

La versión Xbox de *Operation Flashpoint* presenta una versión mejorada del título original -el aspecto gráfico se ha rehecho aprovechando algunas de las herramientas del motor gráfico para *Operation Flashpoint 2*- y el contenido de la expansión Resistance. Mientras que, en el primero, el jugador forma parte de las fuerzas de la ONU que han de invadir una zona de Rusia que escapa al control de Moscú, en *Resistance* el jugador debe formar un movimiento de resistencia frente a los soviéticos que han ocupado la isla de Nogova.

PIRATAS EN EL HORIZONTE

La versión Xbox de Sid Meier contará con juego *on line*

Si eres exclusivamente un jugador de Xbox, es difícil que te suene el nombre de Sid Meier. Si por el contrario, abarcas también el mundillo del PC, sabrás que Sid Meier es toda una institución en el género de la estrategia y uno de los creadores de juegos más reconocidos de las dos últimas décadas. El descomunal éxito de la serie de estrategia por turnos Civilization puede oscurecer el resto de su carrera, pero el bueno de Meier ha producido un buen puñado de clásicos desde los años ochenta. Uno de ellos fue Pirates! en 1987, un título que permitía labrarse toda una carrera como azote de los siete mares y hacer muchas más cosas además de participar en los previsibles combates navales. Sid Meier's Pirates! es el remake de aquel. Hace tiempo que se sabe de la existencia de este título en desarrollo para PC y que debería estar listo para este mismo otoño. La noticia que nos interesa es la del anuncio de una versión para Xbox que estará disponible en algún momento del primer trimestre de 2005.



Sid Meier's Pirates! está siendo desarrollado por Firaxis, el estudio creado por Meier tras el éxito de Civilization II, y es su primera incursión en el campo de las videoconsolas. Pirates! utiliza el GameBryo Engine, visto en títulos de PC como Freedom Force, Dark Age of Camelot y también Morrowind. -PC y Xbox-. Atari ha confirmado que Pirates! contará con funciones para Xbox Live e incluirá un modo versus, además de sonido Dolby Digital Surround 5.1 y soporte para HDTV. En cuanto a la jugabilidad, Pirates! es uno de esos títulos que no terminan de casarse con ningún género en concreto y destacan por la diversidad de su desarrollo. Vamos, que será posible participar desde en combates navales a duelos a espada e incluso glamourosos bailes de salón de la época.

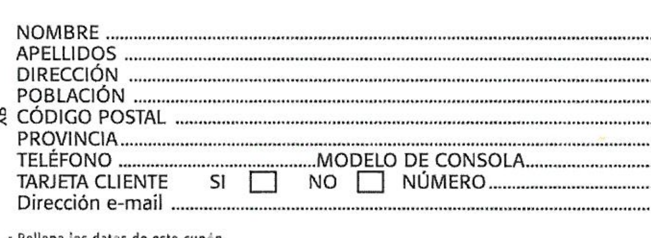
PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



SUDEKI



NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCIÓN ....
POBLACIÓN ....
XB CÓDIGO POSTAL ....
PROVINCIA ....
TELÉFONO ....MODELO DE CONSOLA..........
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO..........
Dirección e-mail ....

- Rellena los datos de este cupón.
- Llama para conocer tu CentroMAIL más cercano al 902 17 18 19.
- Visita tu CentroMAIL habitual y presenta este cupón al realizar la compra del juego que aparece en este cupón (imagen no contractual).
- Y si no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: CentroMAIL • Camino de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5° F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

CADUCA EL 31/10/2004 | NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS





~~59,95~~ 54,95

DESCUENTO

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a CentroMAIL: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de CentroMAIL ☐

¿TODAVÍA NO HAS DISFRUTADO DE LA EXPERIENCIA JUGONA DEFINITIVA?

Juega contra **personas de carne y hueso** y descubre un nuevo **paraíso de entretenimiento.**

Estás en plena batalla contra los rivales en una partida Team Slayer cuando, de repente, **oyes el «¡BINGO!» que profiere tu mejor amigo** al derribar a un Banshee con su **lanzacohetes**.





Transcurre el último minuto del encuentro, y acabas de lanzar el centro perfecto hacia la testa... **de tu hermano. ¡Que vive en Roma!**



Vuelas sobre el asfalto a 220 km/h cuando un **chavalín que compite desde París** te estampa contra un muro de ladrillo y se jacta con sorna **de su gesta.**



No es un sueño. Es Xbox Live.

Xbox Live es el lugar en el que jugadores de verdad se enfrentan a desafíos de verdad; una red 24/7 de seres humanos dispuestos a poner a prueba su pericia contra rivales de todo el mundo.

Gracias a programas como el calendario de acontecimientos de Xbox Live o el Game with Fame, nunca sabes con quién puedes toparte en la red: famosos, amigos casi olvidados y, por supuesto, nuevas amistades.

Xbox Live te espera. ¿Estás preparado?

Vive Xbox Live

Cuando te conectes a Xbox Live™, sigue estos consejos para sacar el máximo partido posible de la experiencia jugona definitiva en banda ancha:

Enfréntate a rivales reales: los amigos son los que hacen de Xbox Live una experiencia inolvidable.

Llena tu Lista de Amigos con colegas, familiares y gente de todo el mundo que conozcas en la Red. Siempre hay alguien conectado dispuesto a pasar un buen rato. ¿Imaginas no tener que enfrentarte nunca más a la IA de los juegos?

Accede a los juegos de forma rápida y sencilla con OptiMatch™ y QuickMatch

Encuentra una partida de inmediato para el juego que prefieras con QuickMatch. También puedes dar con el nivel de juego perfecto y con la gente a la que te quieres enfrentar mediante el sistema OptiMatch.

Disfruta de los mejores juegos on line

Elige entre más de 100 títulos de todos los géneros. Busca el logo de Xbox Live en la caja cada vez que quieras disfrutar de un juego on line.

Amplía la longevidad de tu juego favorito

Tus juegos nunca resultarán aburridos, gracias a las 150 (y creciendo) descargas de contenido disponibles que incluyen nuevos mapas, niveles, personajes y misiones (algunas con cargo adicional).

Para más información visita www.xbox.com

Coser y cantar

He aquí todo lo necesario para formar parte de Xbox Live:

Un sistema Xbox®

¿Lo tienes? Bien. Como buen lector de la ROX, no esperábamos menos.

Xbox Live Starter Kit

Todo lo que necesitas es un paquete que incluye el Xbox Live Communicator y una suscripción al servicio.

Conexión a Internet de banda ancha

¿No sabes si tu conexión es compatible con Xbox? Echa un vistazo a la lista de proveedores de ADSL y banda ancha con licencia.

Pasos a seguir para que todo funcione:

1. Conecta tu consola Xbox al módem de banda ancha/ADSL.
2. Conéctate y abre tu cuenta: elige una Gamertag identificativa que no se te olvide.
3. Empieza a jugar y hazte un hueco entre los mejores.



- Xbox Live Communicator
- Subscripción por doce meses
- Demos: MechAssault™ y MotoGP

A la venta en cualquier distribuidor de juegos Xbox

El poder de la gente

Comunidad Xbox Live:

Más de un millón de jugadores conectados a todas horas.

Jugabilidad global:

Juega con y contra jugadores de todo del mundo.

Chateo

Habla gratis en tiempo real, juegues o no.

Rivales reales

Los rivales de carne y hueso son más inteligentes, duros y creativos que los que puede ofrecer cualquier IA.

¿Todavía quieres más?

PRUEBA EL XBOX LIVE CALENDAR

En la comunidad de Xbox Live siempre encontrarás algo de tu gusto, ya sea una simple partida amistosa en la sección Just for Fun, un torneo con competidores de armas tomar o enfrentamientos contra personajes famosos que redundan en atractivos premios. Juega como quieras, esa es su filosofía. Encontrarás el Live Calendar en xbox.com.

TORNEOS ON LINE

Pon a prueba tu pericia para conseguir premios de verdad en todo tipo de competiciones, incluidas las de tu propia creación.

ENTÉRATE DE LAS ÚLTIMAS NOTICIAS

Para estar al loro de lo último en noticias, eventos, juegos, trucos y contenidos descargables, apúntate al servicio gratuito de noticias y actualizaciones por cortesía del equipo de Xbox Live.

CONSEJOS, TRUCOS, ESPECIFICACIONES Y DIVERSIÓN

Visita los foros de xbox.com y conoce a nuevos jugadores, consigue actualizaciones, intercambia trucos, pide ayuda o, simplemente, comparte tus ideas. Es tu primera parada on line para ponerte en contacto con gente que comparta tus inquietudes.

© 2004 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.
Microsoft, Bungie, Crimson Skies, Halo, High Road to Revenge, MechAssault, OptiMatch, Xbox, los logos de Xbox, Xbox Live, y los logos de Xbox Live son marcas o marcas registradas por Microsoft Corportion y Rare Limited en los Estados Unidos y/u otros países. Rare Limited es una filial de Microsoft Corporation. Los nombres y logos de las empresas mencionadas en el artículo pudieran ser marcas registradas de sus dueños respectivos.

Los mejores juegos on line están en Xbox Live

Con más de 100 juegos y 150 descargas (y aumentando), siempre encontrarás a alguien con quien jugar. Prepárate para disfrutar de los mejores títulos...



Halo® 2

11 de Noviembre de 2004. El mayor acontecimiento del año.

Clanes y estadísticas on line en Bungie.net.

Sólo para Xbox Live.



EA SPORTS/EA GAMES

Las franquicias deportivas más importantes del mundo.

Jugabilidad on line para todos los títulos Xbox Live.

Cuatro títulos disponibles, desde FIFA® Football 2005 hasta Burnout® 3: Takedown™.



Doom 3™

Modo cooperativo exclusivo para Xbox.

Partidas deathmatch de furia desatada.

Paranoia con los amigos.



Forza Motorsport™

Lo último en personalización de coches.

Física realista: como si pilotaras un buga de verdad.

Sólo para Xbox Live.



Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory™

Siente la emoción de una infiltración de alto riesgo.

Modo sigiloso cooperativo.

Diseño innovador del nivel introductorio.



Dead or Alive® Ultimate

Lucha contra rivales reales en 3D.

Hasta ocho jugadores.

Configuración ajustable del nivel de habilidad.

ACCIÓN/AVENTURAS

Brothers in Arms™
Conker™: Live & Reloaded
Counter-Strike™
Crimson Skies: High Road to Revenge™
Doom 3™
Full Spectrum Warrior™
GoldenEye: Rogue Agent™
Halo® 2
MechAssault™
MechAssault II: Lone Wolf™
Ninja Gaiden®
Star Wars®: Battlefront™
Star Wars®: Republic Commando™
Steel Battalion™ - Line of Contact
Tom Clancy's Rainbow Six 3™
Tom Clancy's Rainbow Six 3™: Black Arrow
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory™
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow™
Unreal® Championship
Unreal® II - The Awakening
Unreal® Championship 2: The Liandri Conflict
XIII

JUEGOS DE ROL

Star Wars®: Los Caballeros de la Antigua República®
Star Wars®: Los Caballeros de la Antigua República® II - The Sith Lords

LUCHA

Capcom® Vs SNK: E.O.
Dead or Alive® Ultimate
Mortal Kombat: Deception

DEPORTES

Amped® 2
FIFA® Football 2005
Links® 2004
NBA Inside Drive 2004
NFL Fever 2004
NHL Rivals 2004
Outlaw Volleyball™
Top Spin™

CARRERAS

Burnout®3: Takedown™
Colin McRae Rally 2005™
Forza Motorsport™
Midnight Club II
Midtown Madness® 3
MotoGP™ 2
MTX: Mototrax™
MX Superfly™
Need For Speed® Underground 2
OutRun® 2
Project Gotham Racing® 2
RalliSport Challenge 2
Sega® GT Online
TOCA Race Driver™ 2

Para más información visita www.xbox.com



El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.

Los juegos cuya puntuación está enmarcada con un recuadro negro pertenecen a la Élite de la Revista Oficial Xbox Edición Española.

Juego	ROX	Género	Puntuación
4X4 EVO2	07	Carreras	5,5
ALIAS	27	Acción 3ª persona	8,0
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	19	ETR	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	07	Béisbol	7,0
ALTER ECHO	21	Acción	6,9
AMPED 2	22	*Snowboard*	[9,0]
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	02	*Snowboarding*	[8,7]
ANTZ EXTREM'E RACING	08	Carreras	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	03	Surf	6,9
ARCTIC THUNDER	02	Carreras	5,9
ARMED AND DANGEROUS	25	Acción en 3ª persona	[8,8]
ARX FATALIS	23	RPG	6,2
ATV: QUAD POWER RACING 2	13	Carreras	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	06	Acción / Aventura	3,1
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	25	RPG de acción	[9,0]
BARBARIAN	10	Beat'em-up	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	16	Acción	3,5
BATMAN: RISE OF TZU	23	*Beat'-em-up*	6,0
BATMAN: VENGEANCE	03	Acción / Aventura	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	11	Mech shoot-'em-up	8,1
BATTLESTAR GALACTICA	24	Combate espacial	6,0
BEYOND GOOD & EVIL	25	Plataformas.	[8,9]
BIG MUTHA TRUCKERS	11	Conducción	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	14	RPG Arcade	7,0
BLINX:THE TIME SWEEPER	10	Plataformas	[9,0]
BLODY ROAR EXTREME	23	Lucha	5,0
BLOOD OMEN 2	04	Acción / Aventura	6,9
BLOOD WAKE	03	Carreras / Acción	4,5
BLOODRAYNE	16	Acción	7,0
BONICLE	23	Plataformas	3,1
BREAKDOWN	29	Shooter	7,0
BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN	23	Acción	[9,0]
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	09	Beat-'em-up	2,5
BRUTE FORCE	17	Acción	[8,5]
BUFFY LA CAZAVAMPIROS	08	Acción / Aventura	[8,5]
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	21	Arcade	7,9
BURNOUT	05	Carreras	7,9
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	16	Carreras	9,0
BUSCANDO A NEMO	21	Plataformas 3D	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	15	Beat-'em-up 2D	7,9
CARVE	25	Motos acuáticas	5,5
CATWOMAN	31	Acción	5,6
CEL DAMAGE	03	Carreras	5,5
CELEBRITY DEATHMATCH	24	Beat-'em-up	3,0
CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02	04	Fútbol estrategia	[8,8]
CIRCUS MAXIMUS	06	Carreras	3,5
CLUB FOOTBALL	21	Deportivo	7,6
COLIN MCRAE RALLY 3	10	Conducción	[9,0]
COLIN MCRAE RALLY 04	20	Carreras	[9,4]
COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	31	Acción	8,0
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	07	Estrategia	8,4
CONAN	28	Acción	5,8
CONFLICT: DESERT STORM	08	Shooter por equipos	8,3
CONFLICT DESERT STORM II	20	*Shooter* en 1ª persona	[8,5]
COUNTER-STRIKE	23	shooter por equipos	7,0
CRASH: NITRO KART	23	Conducción	4,5
CRASH	06	Conducción	6,8
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	04	Plataformas	[8,7]
CRAZY TAXI 3	09	Conducción arcade	7,8
CRIMSON SEA	15	Acción en 3ª persona	[8,5]
CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE	23	Combate aéreo	[8,5]
CURSE: EYE OF ISIS	27	Survival horror	5,5
D&D: HEROES	22	RPG	7,5
DAKAR 2	18	Carreras	6,8
DANCING STAGE UNLEASHED	26	Baile	8,0
DARK ANGEL	14	Acción	4,5
DARK SUMMIT	03	Snowboarding	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	02	BMX	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	04	Fútbol	3,1
DEAD MAN'S HAND	27	Shooter	7,0
DEAD OR ALIVE 3	02	Beat-'em-up	[9,3]
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	13	Voleibol	[8,9]
DEAD TO RIGHTS	12	Acción / Shooter	7,0
DEADLY SKIES	04	Simulador de vuelo	7,5
DEFENDER	16	Acción	6,0
DEUS EX: INVISIBLE WAR	25	Shooter/RPG	[9,5]
DIE HARD: VENDETTA	18	Acción en 1ª persona	4,0
DINASTY WARRIORS 4	22	Lucha	8,0
DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY	29	Acción	5,8
DINO CRISIS 3	22	Acción en 3ª persona	6,0
DOS POLICIAS REBELDES 2	27	Acción	5,5
DR MUTO	14	Plataformas	8,2
DRAGON'S LAIR 3D	28	Acción	5,5
DRIV3R	29	Conducción	[9,5]
DYNASTY WARRIORS 3	11	Acción / Aventura	8,0



Juego	ROX	Género	Puntuación
EGGO MANIA	09	Puzzle	6,5
EL GATO	27	Plataformas	5,7
EL HOBBIT	23	Plataformas	7,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	11	Acción / Shooter	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY	22	Acción	[9,3]
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	10	Acción / Aventura	7,7
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	14	Acción / Aventura	[8,5]
ENCLAVE	10	Acción / Aventura	6,9
ENTER THE MATRIX	16	Acción	7.5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	04	Deportes de invierno	5,0
ESPN NBA BASKETBALL	22	Deportes	8,2
ESPN NFL FOOTBALL	24	Fútbol americano	8,0
ESPN NHL HOCKEY	24	Hockey sobre hielo	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	06	Snowboarding	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	18	Acción	6,0
F1 2002	04	Carreras	[8,7]
F1 CAREER CHALLENGE	17	Carreras	6,9
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	27	RPG	7,7
FIFA 2002	04	Fútbol	[9,2]
FIFA 2003	10	Fútbol	[9,4]
FIFA FOOTBALL 2004	22	Deportes	[8,7]
FILA WORLD TOUR TENNIS	09	Tenis	2,8
FIREBLADE	12	Shoot-'em-up	4,0
FORD RACING 2	22	Carreras	5,7
FREAKY FLYERS	21	Conducción	7,0
FREEDOM FIGHTERS	20	Acción	8,0
FREESTYLE METALX	21	Carreras	7,8
FULL SPECTRUM WARRIOR	29	Acción táctica	[8,5]
FURIOUS KARTING	12	Carreras	6,0
FUTURAMA	18	Platafor-mas	[8,5]
FUZION FRENZY	02	Party Game	5,0
GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY	29	Acción/Aventura	7,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	07	Aventura arcade	4,0
GENMA ONIMUSHA	03	Acción / Aventura	6,5
GLADIATOR	22	Lucha	6,7
GLADIUS	22	Lucha	6,8
GRABBED BY THE GHOULIES	23	Acción	[8,5]
GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE	24	Conducción	[9,5]
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	10	BMX	1,5
GROUP S CHALLENGE	21	Conducción	7,7
GUN METAL	07	Acción / Shooter	8,0
GUN VALKYRIE	05	Shoot-'em-up	8,0
HALO	02	Shooter	[9,7]
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN	29	Plataformas/Puzzles	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	11	Acción / Aventura	7,0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	24	Acción / Aventura	6,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	23	Deportes	8,1
HITMAN: CONTRACTS	28	Acción	6,6
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	09	Acción	8,1
HULK	17	Acción	8,0
HUNTER: THE RECKONING	06	Acción / Aventura	7,5
HUNTER: THE RECKONING REDEEMER	24	Arcade	[8,5]
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR	14	Acción / Aventura	[8,7]
INDYCAR SERIES	18	Carreras	[8,5]
INDYCAR SERIES 2005	30	Conducción	7,6
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	04	Fútbol	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	21	Carreras	5,0
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	06	Shooter	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	12	Acción / Shooter	8,0
JAMES BOND 007: TODO O NADA	25	Acción	[8,5]
JET SET RADIO FUTURE	03	Plataformas / Skate	[8,9]
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	21	Shooter	5,7
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	15	Estrategia	7,0
KNIGHTS OF THE TEMPLE	28	Acción	6,0
KUNG FU CHAOS	14	Acción/Plataformas	8,1
LA GRAN EVASIÓN	19	Aventuras	7,6
LA MANSIÓN ENCANTADA	27	Acción	6,5
LARGO WINCH	09	Aventura gráfica	6,5
LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER BAY	31	Shooter	[9,5]
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	24	Aventura de acción	6,0
LEGENDS OF WRESTLING	06	Boxeo	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	13	Boxeo	7,2
LINKS 2004	23	Simulador golf	[8,5]
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	08	Acción dibujos animados	6,5
LOS SIMS	15	Estrategia	7,7
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	23	Estrategia	8,5
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	19	*Shooter* espacial	8,1
MAD DASH RACING	02	Carreras	6,8
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS	24	Lucha/Estrategia	6,5
MAFIA	28	Acción	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	11	Fútbol/Estrategia	8,0
MANAGER DE LIGA 2004	26	Manager de fútbol	8,4
MANHUNT	28	Acción	6,8
MARVEL VS. CAPCOM 2	10	Beat-'em-up	7,5
MASHED	30	Carreras	8,1

Juego	ROX	Género	Puntuación
MAX PAYNE	04	Acción	8,5
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	24	Acción en 3ª persona	9,5
MECHASSAULT	11	Shoot-'em-up de mechs	7,3
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	11	Shooter	7,0
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	23	Shooter	5,8
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	24	Acción	8,5
METAL DUNGEON	12	RPG	5,0
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	12	Acción / Aventura	9,2
MICRO MACHINES	12	Conducción	6,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	25	Compilación arcades	7,5
MIDNIGHT CLUB II	19	Carreras	7,0
MIDTOWN MADNESS 3	17	Carreras	7,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	06	Boxeo	7,0
MINORITY REPORT	12	Acción	5,0
MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	23	Acción	8,5
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	13	Beat-'em-up	8,0
MOTOGP 2	16	Carreras	9,4
MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY	05	Carreras	9,1
MTX MOTOTRAX	28	Motocross	8,5
MX SUPERFLY	13	Carreras	7,5
MX UNLEASHED	27	Motocross	7,0
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	05	Motocross	6,0
MYST III: EXILE	09	Aventura gráfica	6,8
NBA 2K3	13	Baloncesto	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	04	Baloncesto	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	11	Baloncesto	8,0
NBA INSIDE DRIVE 2004	24	Baloncesto	8,4
NBA JAM 2004	22	Deportes	7,0
NBA LIVE 2003	10	Baloncesto	7,5
NBA LIVE 2004	21	Deportes	8,8
NBA STREET VOL. 2	15	Baloncesto	8,7
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	09	Carreras	7,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	23	Carreras	8,5
NEW LEGENDS	05	Acción / Aventura	4,9
NFL FEVER 2003	10	Fútbol americano	8,2
NFL2K3	14	Fútbol americano	7,8
NHL 2002	03	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2003	10	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2004	21	Deportes	7,8
NHL HITZ 20-02	02	Hockey sobre hielo	8,4
NHL HITZ 20-03	09	Hockey sobre hielo	8,4
NHL RIVALS	24	Hockey sobre hielo	8,0
NHL2K3	14	Hockey sobre hielo	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	05	Aventura / Shooter	4,2
NINJA GAIDEN	28	Acción	9,2
OBSCURE	29	Survival Horror	8,9
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	02	Plataformas	8,0
OTOGI MYTH OF DEMONS	19	Acción	8,5
OUTLAW VOLLEYBALL	23	Deportes	6,0
PANZER DRAGOON ORTA	14	Acción	8,7
PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS	10	Lucha de *mechs*	8,5
PIRATAS DEL CARIBE	20	Rol	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	05	Acción / Aventura	5,0
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	27	Plataformas	6,7
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	25	Acción en 3ª persona	9,0
PRISONER OF WAR	07	Puzzle / Aventura	7,7
PRO BEACH SOCCER	20	Voley playa	4,6
PRO RACE DRIVER	15	Carreras	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	08	Tenis	2,1
PROJECT GOTHAM RACING	02	Conducción	8,9
PROJECT GOTHAM RACING 2	22	Carreras	9,3
PROJECT ZERO	14	Survival horror	8,8
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRANCY	31	Acción	8,9
PUYO POP FEVER	26	Puzzles	7,0
QUANTUM REDSHIFT	09	Carreras futuristas	7,0
R: RACING	26	Carreras	6,7
RACING EVOLUZIONE	15	Carreras	9,0
RALLISPORT CHALLENGE	2	Carreras	8,5
RALLISPORT CHALLENGE 2	29	Conducción	9,3
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	11	Carreras	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	14	Plataformas	7,9
RED CARD	05	Fútbol	7,8
RED FACTION II	18	Acción en 1ª persona	7,2
RED DEAD REVOLVER	29	Shooter	8,6
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR	15	*Shooter* en 1ª per.	9,2
RICHARD BURNS RALLY	31	Conducción	6,8
ROADKILL	23	Carreras/Acción	5,5
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	23	Estrategia	6,2
ROBOCOP	26	*Shooter* en 1ª per.	3,0
ROBOTECH: BATTLECRY	11	Shooter de mechs	6,3
ROCKY	09	Boxeo	8,7
ROGUE OPS	25	Acción en 3ª persona	6,0
ROLLING	22	Deportes extremos	6,9
SCOOBY DOO! MYSTERY MAYHEM	28	Acción	7,1
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	23	Simulador aéreo	8,8
SEGA GT 2002	10	Conducción	8,5
SEGA GT ONLINE	23	Conducción	8,7
SEGA SOCCER SLAM	10	Fútbol arcade	6,8
SERIOUS SAM	12	Shooter	8,0
SHADOW OF MEMORIES	10	Puzzle / Aventura	4,5
SHADOW OPS: RED MERCURY	30	Shooter	8,0
SHELLSHOCK: NAM'67	31	Acción	7,5
SHENMUE II	13	Aventura/RPG	8,8
SHREK	04	Plataformas	5,0
SHREK 2	30	Acción	6,7
SHREK SUPER PARTY	12	Party Game	4,0
SILENT HILL 2: INNER FEARS	09	Survival horror	8,8
SILENT SCOPE COMPLETE	26	Shooter	6,0
SLAM TENNIS	07	Tenis	8,2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	17	Shooter en 1ª persona	8,5
SONIC HEROES	26	Plataformas	7,3
SOUL CALIBUR II	20	Lucha	9,0
SPAWN: ARMAGEDDON	26	Acción en 3ª persona	5,3
SPLASHDOWN	08	Carreras	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	05	Plataformas	7,5
SPEED KINGS	18	Carreras	7,0
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	26	Plataformas	8,5
SPIDER-MAN 2	31	Acción	8,9
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	26	Shooter táctico	9,0
SPY HUNTER	07	Conducción / Shoot-'em-up	6,7
SPY HUNTER 2	26	Acción/Conducción	3,8
SSX 3	22	*Snowboard*	8,9
SSX TRICKY	08	Snowboarding	8,9
STAKE	16	Party Game	6,5
STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE	29	Shooter	7,0
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	23	Acción	7,9
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	06	Shoot-'em-up	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	16	Acción	7,7
STAR WARS: LOS CAB. DE LA ANTIGUA REPÚBLICA	19	RPG	9,5
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	10	Acción / Aventura	8,5
STAR WARS OBI WAN	02	Acción	7,0
STARSKY & HUTCH	18	Acción / Conducción	7,0
STATE OF EMERGENCY	16	Acción	7,8
STEEL BATTALION	13	Shooter de mechs con control	8,2
STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	27	Mechs on line	9,0
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	12	Shoot-'em-up	4,0
SX SUPERSTAR	19	Carreras	6,5
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	24	Acción táctica en 1ª pers.	7,2
SYBERIA	24	Aventura gráfica	8,5
SYBERIA II	27	Aventura	8,6
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	16	Beat-'em-up	8,0
TAZ: WANTED	08	Plataformas	5,9
TD OVERDRIVE	05	Carreras	4,0
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	27	Acción	6,5
TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS	27	Acción 3ª persona	8,6
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	06	Carreras	3,1
TETRIS WORLDS	09	Puzzle	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	11	Shoot-'em-up	5,0
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	24	*Shooter*	6,8
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	10	RPG	7,9
THE HOUSE OF THE DEAD 3	14	Arcade de disparo	8,5
THE SIMPSONS ROAD RAGE	10	Conducción	5,9
THE SIMPSONS: HIT & RUN	22	Carreras	7,2
THE SUFFERING	28	Acción	8,9
THE THING	09	Survival Horror	8,0
TIGER WOODS 2004	20	Simulador de golf	7,4
THIEF: DEADLY SHADOWS	30	Sigilo	8,8
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	11	Golf	8,5
TIMESPLITTERS 2	10	Shooter	9,1
TOCA RACE DRIVER 2	28	Carreras	9,2
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	13	Plataformas	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	12	Shooter en escuadrones	8,4
TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER	23	Shooter	8,5
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	23	Acción Táctica.	9,0
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	10	Shooter por equipos	9,2
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	03	Skateboarding	8,8
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	10	Skateboarding	8,6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	23	*Skateboarding*	8,8
TOP SPIN	22	Deportes	9,0
TOTAL IMMERSION RACING	11	Carreras	5,7
TOUR DE FRANCE	07	Carreras	6,7
TOXIC GRIND	11	BMX	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	11	Snowboarding	6,5
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	23	Acción	8,0
TUROK EVOLUTION	08	Acción / Shooter	8,0
UEFA EURO 2004	28	Fútbol	8,4
UFC: TAPOUT	05	Beat-'em-up	8,2
URBAN FREESTYLE SOCCER	26	Fútbol	6,5
UNREAL II: THE AWAKENING	27	Shooter	6,3
UNREAL CHAMPIONSHIP	11	Shoot-'em-up	8,5
V-RALLY 3	15	Carreras	6,1
VAN HELSING	29	Aventura/acción	7,5
VEXX	14	Plataformas	8,0
VOODOO VINCE	21	Plataformas	7,7
WALLACE & GROMMIT IN PROJECT ZOO	23	Plataformas	7,9
WHACKED!	11	Party Game	6,0
WHIPLASH	26	Plataformas	7,9
WRATH UNLEASHED	25	Lucha/Estrategia	5,0
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004	31	Billar	8,8
WORLD RACING	13	Carreras	7,5
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	18	Billar	8,2
WORMS 3D	22	Estrategia	7,3
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	03	Conducción	8,0
WWE RAW	10	Wrestling	5,3
WWE RAW2	21	Boxeo	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	12	Beat-'em-up	6,0
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	15	Acción	6,5
XIII	22	*Shooter*	8,5
YAGER	14	Combate espacial	8,5

¡SUSCRÍBETE!

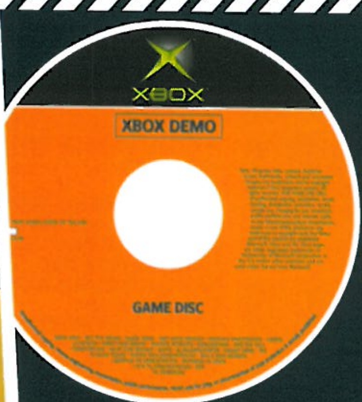
12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España. Precio en Europa: 95,00 €.
Resto del mundo: 127,00 €.

MC
MC EDICIONES
Sociedad Anónima



30% DE DESCUENTO



www.revistaoficialxbox.net

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..

Dirección.. Teléfonos ....

Población................ Provincia................ C. P. .... Correo electrónico ....

FORMA DE PAGO: Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €). Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)
Nº
Nombre del titular:
Caducidad:

Firma:
☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)
Nombre del Banco o Caja
Nombre del titular:
C.C.C. Entidad Sucursal

Control Nº de la libreta o cuenta
Firma del titular:
, a ...... de .... de 2004
Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A: XBOX SUBSCRIPCIONES · Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59 e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.



wap.videosentumovil.com

CONECTA YA TU MÓVIL A WAP.VIDEOSENTUMOVIL.COM

PANTALLAS COLOR

Envía la palabra clave **COL** seguida de un espacio y el código al **5011**






























3255724 3255723 3255722 3255721 3255720 3255719 3255718 3255717 3255716 3255715 3255714 3255713

3255712 3255711 3255710 3255709 3255708 3255707 3255706 3255705 3255704 3255703 3255702 3255701

3255700 3255699 3255698 3255697 3255696 3255695 3255694 3255693 3255692 3255691 3255690 3255689

3255688 3255687 3255686 3255685 3255684 3255683 3255682 3255681 3255680 3255679 3255678 3255677

3255676 3255675 3255674 3255673 3255672 3255671 3255670 3255669 3255668 3255667 3255666 3255665

3255664 3255663 3255662 3255661 3255660 3255659 3255658 3255657 3255656 3255655 3255654 3255653

3255652 3255651 3255650 3255649 3255648 3255646 3255646 3255645 3255644 3255643 3255642 3255641

3255640 3255639 3255638 3255637 3255636 3255635 3255634 3255633 3255632 3255631 3255630 3255629

3255628 3255627 3255626 3255625 3255624 3255623 3255622 3255621 3255620 3255619 3255618 3255617

viawap

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP y pantalla en color. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

JUEGOS





3255830 ¿Eres capaz de sobrevivir en un castillo lleno de monstruos? Descárgatelo y comprueba si eres tan valiente como dices...Descarga ya Castle Nasty.
Nokia 7650, 3650, N-GAGE, 3100, 3200, 3300 ,5100, 6100, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i SHARP GX10, GX10i, GX20, GX30 MOTOROLA T720

3255831 Lucha con tus propios puños contra los diabólicos enemigos que encontrarás en tu camino. Golpealos a todos !!! Descarga Jonny Fist.
Nokia N-GAGE, 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6600, 6100, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650 SHARP GX10, GX10I, GX20, GX30 MOTOROLA T720

3255832 Acción de alto octanaje. Conduce y mejora tu vehículo... Demuestra que eres el mejor... el más rápido...descarga ya Supercharged.
Nokia 7650, 3650, N-GAGE, 3100, 3200, 3300, 3510I, 6100, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250I SHARP GX10, GX10I, GX20, GX30 MOTOROLA T720

Envía la palabra clave **JUEGO** seguida de un espacio y el código al **5011**

viawap

TONOS

ARTISTA	TITULO	MONO	POLI
aventura	obsession	3255774	3255788
bebe	malo	3255775	3255789
aleks syntek	duele el amor	3255776	3255790
cafe quijano	dame de esa boca	3255777	3255791
pastora	la lola	3255778	3255792
cafe quijano	sirvame una...	3255779	3255793
estopa	pastillas de freno	3255780	3255794
the corrs	summer sunshine	3255781	3255795
avril lavigne	don't tell me	3255782	3255796
david bisbal	oye el boom	3255783	3255797
antonio orozco	quiero ser	3255784	3255798
outkast	roses	3255785	3255799
anastacia	sick and tired	3255786	3255800
ozone	dragostea din tei	3255787	3255801

Envia la palabra clave **PO** seguida de un espacio y el código al **5011**

POLIFÓNICOS

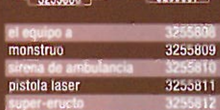
viawap

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexion WAP compatibles con Tonos Polifónicos. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

MONOFÓNICOS

Compatibilidad Tonos Monofónicos: Motorola C350, T190, T191, ... Nokia 3110, 3210, 3310, 3315, 3330, 3350, ... 3610, 3510, ... 6100, ... 6130, 6150, ... 6250, ... 6610, ... 8850, ... 9110, ... 9290 ... Sagem MC930, MC932, ... MC940, MC942, MC946, MC949, MC950, ... MW3020, ... MY3020, ... Samsung ... V200, Siemens M50, ... Sony Ericsson T300, T610, T68 ...

TONOS REALES

VACA 3255802 · PERRAZO 3255803 · TANQUE 3255804 · MONO 3255805 · ARMA 3255806 · CUCO 3255807

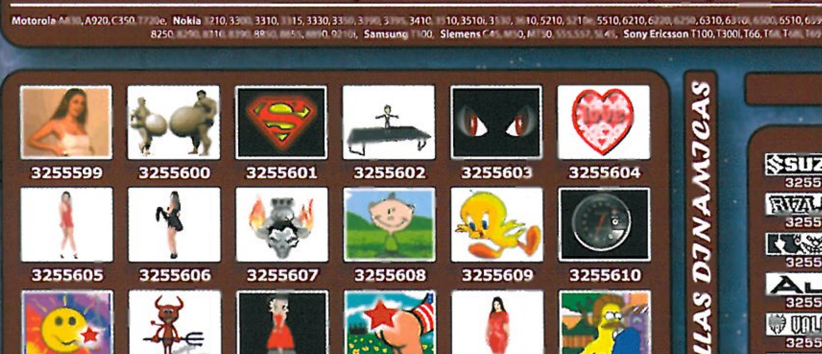
el equipo a	3255808
monstruo	3255809
sirena de ambulancia	3255810
pistola laser	3255811
super-eructo	3255812

Envía **LG** seguida de un espacio y el código al **5011**

viawap

Nokia 3300 6600 Sony Ericsson P800 P900

DIBUJOS



3255751 3255750 3255749 3255748 3255747 3255746 3255745 3255744 3255743

3255742 3255741 3255740 3255739 3255738 3255737 3255736 3255735 3255734

3255733 3255732 3255731 3255730 3255729 3255728 3255727 3255726 3255725

Envía la palabra clave **SAP** un espacio y el código al **5011**

Motorola A830, A920, C350, T720e. Nokia 3210, 3300, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 5210, 5210e, 5510, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590, 6610, 6800, 7210, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8850, 8855, 8890, 9210i, Samsung T100, Siemens C45, M50, MT50, S55, SL45, Sony Ericsson T100, T300, T66, T68, T68i, T69

PANTALLAS DINAMICAS



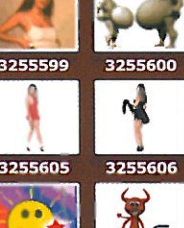




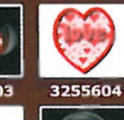















3255599 3255600 3255601 3255602 3255603 3255604

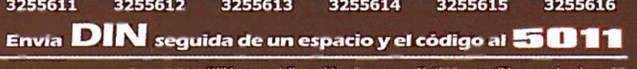
3255605 3255606 3255607 3255608 3255609 3255610

3255611 3255612 3255613 3255614 3255615 3255616

Envía **DIN** seguida de un espacio y el código al **5011**

viawap

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con animaciones GIF. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com



LOGOS

3255752	3255763
3255753	3255764
3255754	3255765
3255755	3255766
3255756	3255767
3255757	3255768
3255758	3255769
3255759	3255770
3255760	3255771
3255761	3255772
3255762	3255773

Envía la palabra clave **LG** y el código al **5011**

Motorola A830, A920, ... T720e Nokia 3110, 3210, 3300, 3310, 3315, ... 3395, 3410, 3510, 3510i, ... 3650, 5100, 5110, 5110i, 5130, ... 5210e, ... 6130, 6210, 6250, ... 6310i, ... 6510, ... 6610, 6610i, ... 7110, ... 8310, ... 8850, ... 9210i, ... Samsung ... Siemens ... SL45, SL55, Sony Ericsson T ...

ALERTAS MENSAJE



ALERTA	
superman	3255813
rocky	3255814
james bond	3255815
mision imposible	3255816
los picapiedra	3255817
el bueno el feo y el malo	3255818
counting crows	3255819
50 cent - in da club	3255820
cafe quijano - sirvame...	3255821

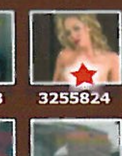
Envia la palabra clave **PO** seguida de un espacio y el código al **5011**

viawap

Compatibilidad: Ver Tonos Polifónicos

VIDEOS






3255822 3255823 3255824 3255825

3255826 3255827 3255828 3255829

Envía **XX** y el código al **5011**

viawap

Compatibilidad: Nokia 3650 6600, N-Gage Sony Ericsson P800, P900



Descargar es muy facil



POR SMS

envía un mensaje con la palabra clave seguido por un espacio y código al

5011

POR TELEFONO

llama al número de pedidos y sigue las instrucciones

806 488 569

Si tiene algún problema con su descarga envíenos un email a exwap@exwap.com o llame a la línea de atención al cliente 902 361 119, y nuestros operadores le aconsejarán. Coste por mensaje: 0,90 (1,04 impuestos incluidos). Logos y Tonos = 2 mensajes. Coste de llamada al 806 488 569 es de 0,90 (1,04 impuestos incluidos) por minuto si llama desde un teléfono móvil y de 0,99 (1,15 impuestos incluidos) por minuto si llama desde un teléfono fijo. Al utilizar este servicio, usted autoriza a exwap a usar y facilitar sus datos a empresas asociadas. Para cancelación envíe un mail a: exwap@exwap.com



Spider-Man 2

Bienvenido al exitazo del verano. Vence a todos los matones, explora los tejados de Nueva York, balancéate por las farolas, persigue a las gatas ceñidas en látex y derrota a los supervillanos de Spiderman 2, el juego basado en la película del mismo título.



Capítulo 1: Lo que podría haber sido

Puedes saltarte el tutorial si empleas el icono que hay en el tejado más cercano, pero en este caso, además de echar a perder la primera oportunidad de escuchar la verborrea de Bruce Campbell, tendrás que comprar por tu cuenta el primer Reforzador de Balanceo.

En cualquier caso, salta y balancéate un poquito.



Capítulo 2: Un día en la vida

Cuando Bruce te pida que detengas a los ladrones de la galería comercial, hazlo. Persigue al coche y sus ocupantes intentarán huir a pie. Un Sprint Uppercut seguido de un combo en el aire es una forma segura y preciosista de enfrentarse a estos tipos o a cualquier otro rival con los pies en el suelo. Si uno empieza a bloquear, castígalo con un lanzamiento de Red de Impacto.

Devuelve el dinero al director de la galería. Conseguirás un buen puñado de Puntos de Héroe, pero antes compra tu primer Reforzador de Balanceo en la tienda para arácnidos.



↑ Una red de impacto evitará que siga disparando.



↑ Los reflejos de Spiderman son su mejor arma.



Capítulo 3: La puntualidad es el ladrón del tiempo

Hey, ¿qué pasa aquí? Se supone que vas a trabajar en la pizzería, pero la cosa no deja de liarse. La primera vez que intentes ir en esa dirección, Spiderman recordará que llega tarde a clase. Cambia de dirección y dirígete a la universidad. De camino, tendrás que detenerte y frustrar un robo.

Cuando por fin te acerques al campus, descubrirás que del tejado del edificio de ciencias emerge una columna de luz. Marca tu primer Icono de Cambio, el cual puedes utilizar para cambiar tu apariencia por la de Peter Parker. Hazlo para hablar con Connors y luego intenta regresar al trabajo.

En esta ocasión debes acudir al encuentro de Harry y MJ en el Distrito del Teatro. El Icono de Cambio que necesitas estará sobre uno de los rascacielos del centro de la ciudad.



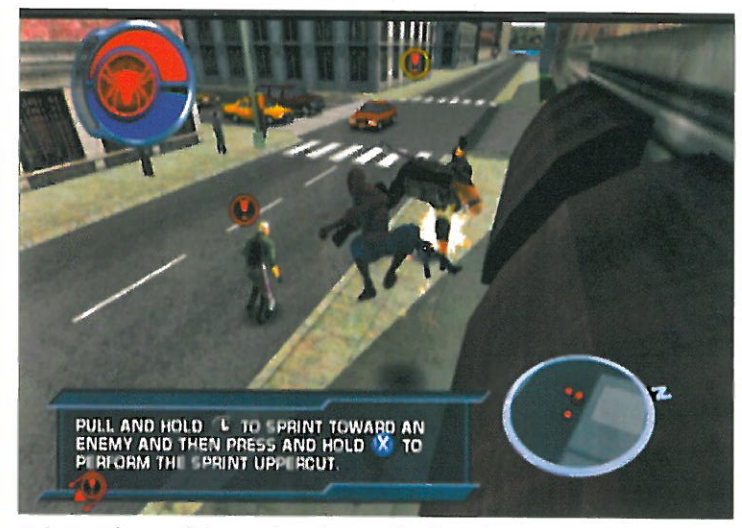
↑ Los signos de interrogación verdes indican que un civil tiene un trabajito para ti.

Hecho esto, puedes pulular a tu antojo por la ciudad durante un rato, impidiendo crímenes y sumando Puntos de Héroe. Cuando por fin llegues a la pizzería te enviarán a la Misión Pizza 1; se trata de entregar unas cuantas pizzas en una oficina que se encuentra a un par de bloques de distancia. (No parecen muy impresionados por el hecho de que el repartidor sea un superhéroe. De todos modos, lanza unas cuantas redes.)

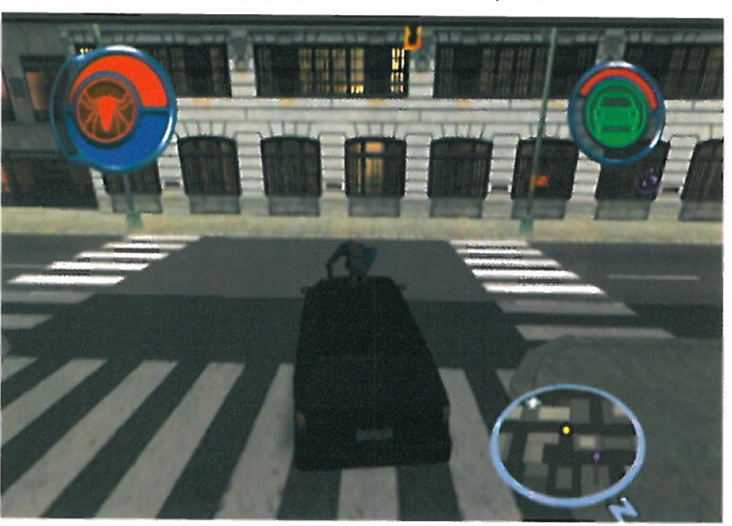
Cuando acabe la jornada, Peter recordará otra cita. Corre a encontrarte con MJ en Chelsea y, de paso, frustra el atraco a un museo.

Será tu primera experiencia contra enemigos que blanden armas. Son duros de pelar, ya que tu sentido arácnido y tu velocidad de poco sirven en un fuego cruzado. Sin embargo, una buena dosis de Red de Impacto les impedirá disparar, y puedes emplear las horribles obras de arte moderno para ponerte a cubierto. No te quedes quieto en ningún momento, y procura proyectar a los ladrones contra sus compañeros con tus redes.

Tras derrotar al último chorizo, conocerás a la encantadora y talentosa Black Cat. Se trata de una escena de persecución por toda la ciudad; como la Gata deja un rastro de luz blanca a su paso, no te resultará difícil seguirla. Recuerda que por mucho que intente esquivarte, siempre podrás acosarla con un salto cargado tras un esprint. Cuando le des alcance finalizará el capítulo.



↑ Los combos en el aire van de perlas para liquidar a los matones.



↑ Cuando detengas a un ladrón de coches a la fuga, el buga puede salir mal parado.





↑ Acude a la tienda para arácnidos siempre que tengas ocasión.



Capítulo 4: Menudo día de trabajo

Acude al Daily Bugle para que Robbie te haga un encarguito. Está chupado. Lo único que debes hacer es trepar a los pisos superiores del Empire State, hacer fotos y punto final.

Al salir, Spiderman oirá una explosión e investigará. El causante del desastre es el primer jefe del juego, Rhino. Apártate de su camino y, cuando blanda su cuerno, esquiva o salta por encima. Al cabo de tres porrazos, Rhino empezará a ver las estrellas, y dispondrás de todo el tiempo del mundo para endosarle unos cuantos golpes. No emplees tus redes, ya que no serviría de nada, y encima podría proyectarte contra un edificio.

Tras liberarte del Rhino, puedes dedicarte a liberar a la ciudad de criminales. Acumula Puntos de Héroe, acude a la tienda para arácnidos y elige el Reforzador de Balanceo que precises. También puedes comprar ahora el Ataque Agarre y así ahorrarás algo de tiempo en el Capítulo 5.



Capítulo 5: Encuentro de cerebritos

Lo único que puedes hacer es visitar el apartamento de Octavius y sumar unos cuantos Puntos de Héroe. ¡Así de fácil!



Capítulo 6: El gato y el ratón

Procura recoger el reforzador de Cierre de Red (Web Zip) a la más mínima oportunidad, ya que te irá de perlas.



↑ Cuélate en el Bugle por el conducto del tejado.



↑ ¿Acaso este trasero refleja la luz?

Los cinco Ítems Foto Op (Photo Op Token) de los que te habla Bruce están en los tejados que hay alrededor de un parque de Greenwich Village. Cuando recojas el quinto iniciarás otra secuencia a la caza y captura de Black Cat. Esta persecución es más complicada, ya que los edificios son más alto y, para empezar, ha empleado un cable de fabricación propia. Los Cierres de Red te irán de perlas, puesto que permiten cambiar de dirección y aumentar la velocidad en pleno vuelo.

A continuación, acude al apartamento de MJ en el Soho. Acto seguido deberás cruzar de nuevo la ciudad hasta llegar al cine, lugar en el encontrarás el Icono de Cambio imprescindible en un callejón.



Capítulo 7: Orgullo y prejuicio

Jameson tiene un nuevo trabajito para ti. El reconocido maestro de los efectos especiales Quentin Beck cree que eres un timo, y pretende demostrarlo. Adéntrate en el estadio para que dé comienzo el espectáculo.



↑ El punto más alto de Manhattan. ¡Salta!



↑ Encontrarás ítems valiosísimos.



↑ Aquí tienes tu primer ítem de Foto.



↑ Esquiva el bastón del Rhino hasta que se atonte.

La primera prueba es como un partido de baloncesto. Aparecerán tres hornadas de convictos. Tal y como explica Beck, para derrotarlos debes lanzar más convictos al foso verde que él.

Lo malo de Beck es que a veces consigue dos o tres puntos de una tacada. No lo hace muy a menudo, de modo que si actúas con rapidez, tal vez puedas avanzarte. Una forma rápida y efectiva de anotar puntos consiste en colocarse a un lado del foso verde y mantener pulsado Y y B. De esta forma puedes atrapar a algún preso despistado (a menos que se trate del final de una hornada y todos los convictos estén fuera de tu alcance, en cuyo caso tendrás que ir a por ellos). Lánzalo al foso, mantén pulsado Y y B de nuevo y agarra a otro. Repite hasta que ganes.

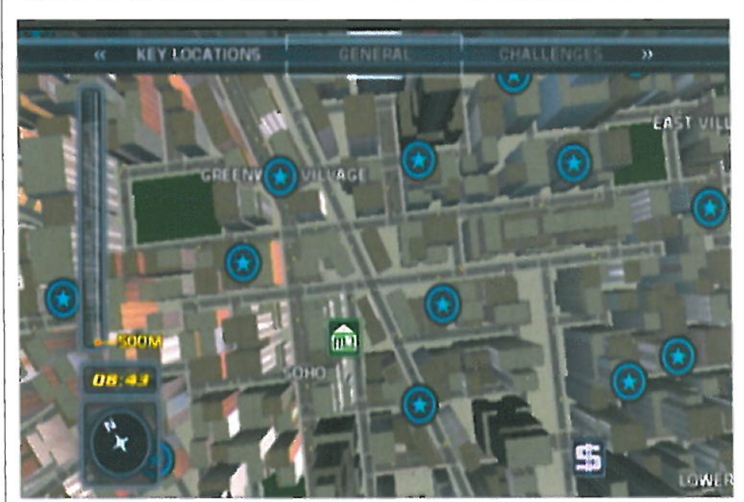
La segunda prueba de Beck es una carrera de obstáculos; debes alejarte de su línea de fuego al tiempo que te diriges hacia diversos interruptores. Cuando comience la carrera, acelera hacia el interruptor (marcado con un icono azul) y pulsa X para accionarlo.

Quédate sobre la plataforma cuando avance y llegarás a una plataforma más larga cuyo suelo gira. Lograrás superarla si trepas por la pared que hay sobre el suelo y te diriges al siguiente interruptor.

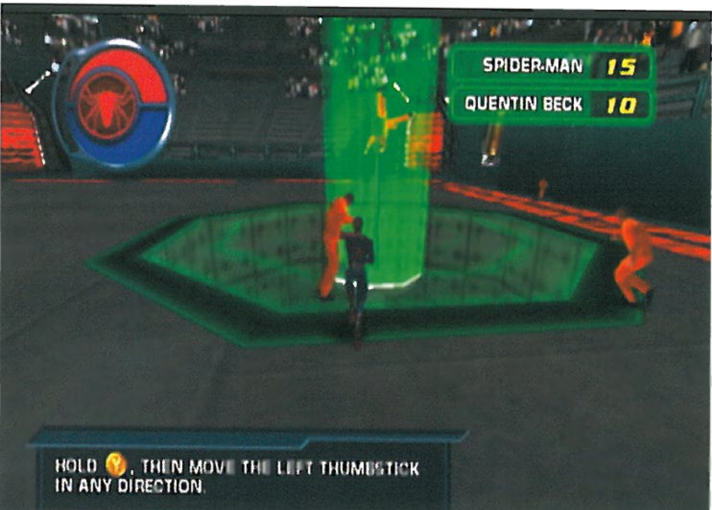
El siguiente obstáculo está formado por varias plataformas giratorias; a continuación pasarás a una serie de muros móviles. Calcula bien tus movimientos y superarás la prueba sin problemas.

El último obstáculo es mucho más complicado, ya que cada una

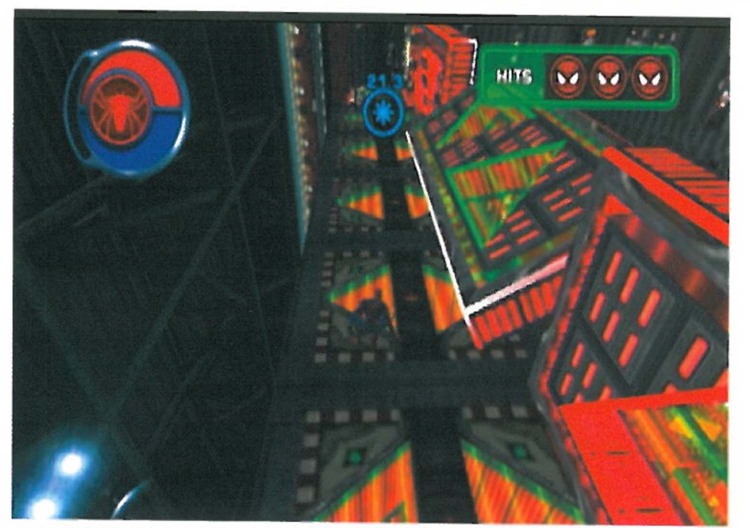




↑ El apartamento de MJ aparece marcado en tu mapa.



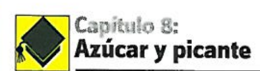
No hay nada mejor que una buena partida de Thugball.



Esquiva los suelos giratorios con tu habilidad trepadora.

de las plataformas móviles acabará girando hacia Beck y su cañón y, si saltas demasiado alto, caerás justo en su línea de fuego. Tendrás que brincar entre plataformas con sumo cuidado, sin pasarte de altura y esquivando siempre la presencia de Beck.

Como supondrás, la carrera de obstáculos estará chupada para los más avezados en el género de las plataformas 3D. Dicho esto, lo más complicado consiste en adivinar qué demonios se tiene que hacer a continuación.



Capítulo 8: Azúcar y picante

Dirígete al apartamento del Dr. Octavius, en el Upper West Side. En teoría, tu próxima parada es la obra de Mary Jane pero, como siempre, antes tendrás que detener a una banda de malvados ladrones de joyas.

Antes de enfrentarte a los hombres de la calle, salta hacia el tejado que hay al otro lado de la calle y tumba a su francotirador. Ahora puedes bajar a la calle y machacar al resto. Los últimos supervivientes intentarán huir en el camión aprovechando que uno de los compañeros los cubre con un rifle, pero su detención no te provocará excesivos quebraderos de cabeza.

Hecho esto, regresa al teatro. Volverás a cruzarte con Black Cat, quien anda deseosa de alterar tus planes para la tarde. Síguela por toda la ciudad y te conducirá hasta una banda de ladrones de obras de arte cuyos miembros blanden ametralladoras.

Son tipos duros de pelar. Como siempre, no dejes de moverte y de golpear. La gatita te echará una mano, pero no es omnipresente; lanza Redes de Impacto y emplea tus reflejos arácnidos para esquivar las balas.

Antes de finalizar el capítulo, compra tus habilidades de Combo en el Aire en la tienda para arácnidos. Te vendrán de perlas dentro de poco.



Recuerda: no puedes luchar cuando cargas con alguien.



Espectacular sí que es.



Capítulo 9: Cuando atacan los alienígenas

Si consigues superar este nivel, el resto de *Spiderman 2* te resultará pan comido. Procura empezar a practicar tu balanceo de precisión.

Regresa al Daily Bugle para que te encarguen un trabajito. Tras cruzar la ciudad a toda pastilla para llegar a tiempo al acontecimiento, te meterás en un teatro



Es mucho mejor que *CATS*.



Sólo podrás llegar a Ellis Island en helicóptero.



MOVILCONSOLA

EJ: JUEGO73 1013

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible.
2. Envía la clave JUEGO73 (espacio) código del juego que prefieras al 5099

CONSIGUE TAMBIÉN TU JUEGO LLAMANDO AL 806 41 68 61

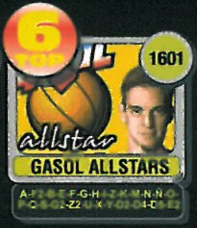

1 TOP – 1013 – SOLITAIRE


2 TOP – 1600 – CARLOS SAINZ


3 TOP – 1090 – REAL FOOTBALL 2004


4 TOP – 1410 – TRAGACOCOS

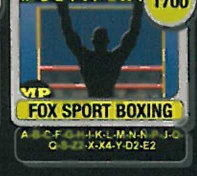

5 TOP – 1281 – LAS ARENAS DEL TIEMPO

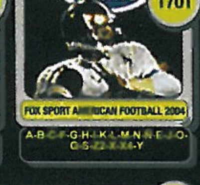

6 TOP – 1601 – GASOL ALLSTARS

NOVEDADES · NOVEDADES · NOVEDADES · NOVEDADES


1811 – ALFA WING


1603 – LASER BLADE COMBAT


1700 – FOX SPORT BOXING


1701 – FOX SPORT AMERICAN FOOTBALL 2004

1703 – MULTIPLAYER SHARK HUNT

1704 – FOX SPORT SOCCER 2004

1706 – YAO MING BASKETBALL 2004


1415 – SOLITARIO REAL


1413 – OUTLAW


1412 – TORA,TORA


1414 – PUKKLE


1810 – DETONATE

***COMPATIBILIDADES JUEGOS :**
NOKIA: A=3100; B=3300; C=3410; D=3510; E=3510i; F=3650/3660; G=5100; H=6100; I=6220; J=6310i; K=6610;L=6650; M=6800; N=7210; Ñ=7250; O=7250i; P=7650; Q=8910i; U=N-Gage; Z=6600;F2=3200; H3=6200; Z4=6310; A3=5140; A4=6810; A5=6820; A6=7200; A7=7600; SIEMENS: R=c55; T=m50; T2=M55; W3=C60; H2=mc60; I2=mt50; W=s55; W2=SL55; V3=sx1; MOTOROLA: Y=T720; D2=V300; E2=V600; D4=v500; D3=v525; Q2=c370; Q3=c450; E3=v60i; E4=v66i; D5=v525; SONYERISSON: V=p800; X=T610; X2=Z600; X3=T618; X4=T630; X5=Z1010; SAMSUNG: W4=shg-e700; W5=sgh-s100; V2=s300; V4=sgh-e700; V7=c100; LG: A2=g5300i; B2=g5400; C2=g7100; SAGEM: Z2=my-v65; PANASONIC: Y2=x60; SHARP: S=gx10; G2=gx20;

+ NOVEDADES

TOM & JERRY	1827	D2-D4-D3-E2-A-F2-B-E-F-D-H-I-Z-K-M-N-Ñ-O-P-Q-U-Y2-Z2-S-G2-V3-X5
VBIRDS	1828	F2-B-E-F-G-H-I-Z-K-M-N-Ñ-O-P-Q-U-S-G2-V3
SQUARETRIX	1830	D2-D4-D3-E2-A-F2-B-F-G-H-I-Z-K-M-A4-A5-N-Ñ-O-P-U-S-G2
VALESTE	1831	D2-D4-D5-E2-A-F2-B-F-G-H-I-Z-K-M-A4-A5-N-Ñ-O-U-G2-X5-X2
YOGI BEAR: PIC NIC	1829	Y-A-F2-B-E-F-G-H-I-Z-K-M-N-Ñ-O-P-Q-U-S-G2-W3-T2-H2-W-W2

+ JUEGOS

SPLINTER CELL	1084	Y-A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-T2-H2-W
DESAILLY PRO SOCCER	1020	A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U
RAYMAN 3	1018	D2-E2-A-B-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-Z-G2
SPLINTER CELL ext. ops	1089	A-F2-B-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-G2-Z-S-D2-D4-D3-E2
XIII	1088	A-B-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-Z-Z2-D2-D3-D4-W4-X
RAYMAN BOWLING	1009	A2-B2-C2-A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-T2-H2-W-Z-W3-W4
RAYMAN GOLF	1010	A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-T-I2-X-Z-W3-W-X2
ITALIAN JOB	1216	Y-A-B-F-G-H-I-K-L-M-N-Ñ-O-P-S-D2-D3-E2
TONE OF LOVE	1269	A-B-E-F-G-H-I-J-Z-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U-W
UNDERCOVER BABES	1510	D3-A-B-F-G-H-I-K-M-N-Ñ-P-S-G2-T2-W-X-X2-H3-D5
SEX BOMB	1542	A-B-E-F-G-H-I-K-M-N-Ñ-P-Q-S-G2-T2-W-X-X2-H3
STRIP POKER I	1267	Y-A-B-C-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U-T-V-Z
FOOTBALL FEVER	1201	A-B-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q
GIRLS SLIDER	1259	A-B-E-F-G-H-I-J-Z-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U
BOOBS BUSTER	1252	A-B-E-F-G-H-I-J-Z-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U
BAMM	1251	Y-A-B-C-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U-T-V-Z
ADVENTURER	1250	A-B-C-E-F-G-H-I-J-K-L-M-Ñ-N-O-P-Q-U-Z
COOCKIE MON	1502	E3-E4-E-F-Z4-P-S-T-T2-I2-W-V
COMBAT ZONE	1501	E3-E4-C-F-Z4-P-T-I2-V-X-X2
HOCKEY	1500	A-B-E-F-G-H-I-J-Z-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U

CINE Y TV

80025	The Simpsons Theme
80713	The Untouchables Film
80130	The World...t Enough Film
80292	Thunderbirds - Theme
80212	Tiburon Film
80390	Time Warp - Rocky Horror
80504	Tiny Toons Theme
80189	Titanic V2 Film
80051	Top Gun Film
80304	Toy Story Film
80223	Transformers Theme
80676	Twin Peaks Theme
83442	Ukachaca Reservoir Dogs
80959	Untouchables - Film
80313	Urgencias - Television
80941	What is Love Film
81074	With a little help - Theme
80222	X Files (Remix) - Movie
80715	Xanadu Film
80912	Xena Warrior Theme
80268	Young Ones Theme
81018	Z CarsTheme
83901	Zorba el griego cine

RAP

80101	2 of amer...t wanted2Pac
80100	Ambitions as a Rida
80207	Between me and you
80033	California Love
80058	Cross Roads Bone Thug...
80563	Da dip
80854	Dont mess...h my man
80109	Dont touch this
80586	Fight for your right
80473	Heads Ringing
80699	Hey Lover LL Cool
80886	I got a s... to tell
81308	If I coul... of time
80571	It aint hard to tell
81563	Just another case
80802	Just the 2 of us
81655	Looking in
81126	Loosen Control
81036	Lost souls
81164	Lougin
81152	Love you better
80641	Me against the world
81231	Me and my homies

ESPAÑOLAS

82154	Baila Casanova
84528	Lo noto
82725	Macarena
82729	Madera De Calleja
83334	Suave
83338	Sueños Inalcanzables
82147	Azul (merengue)
82151	Baila
83847	Sufre mamon
83345	Suspiros De España
83348	Tal Vez Quizás
82726	Macarena Remix
84072	Tanto la queria
83352	Te amo
82665	Fuera de mí
83642	Hoy no te escaparas
83795	Loba
84720	Lola
82704	Idiota
84768	Igual que ayer
82707	Inolvidable
82135	Ave María (Merengue)
82138	Ay mamá

VIDEOJUEGOS

83748	Final Fight
83730	Gauntlet
83765	Ghouls and goblins
83707	Gran TurismoWinner
83764	Headhunter
83738	Metal Gear - Solid
83731	Metal Gear - Solid 2
83732	Mortal Kombat
83761	Pac Land
83762	Pac Man Remix
83692	Paperboy
83690	Pengo
83758	Puzzle Bobble ska Remix
83708	Resident Evil 1st Floor
83733	Resident Evil 2
83734	Golden eye
83691	Rodland
83713	Sim City
83716	Tomb Raider 3
83718	Ultima-Exodus
83717	Uridium
83706	Worms
83696	Airwolf

POLIFÓNICAS

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible.
2. Envía un sms al 5099 con la clave POLI73 (espacio) y el código. Ej: POLI73 84930

O si lo prefieres, llámanos al: 806 416 947 y pídenos tu imágen.

NOVEDADES

84930	Del pita del
84680	Dragostea din tei
84760	Obsesion
84826	Dale don dale
84428	Asturias
84519	Left outside alone
84920	Pastillas de freno
84720	Lola
84744	Malo
84833	Bambu bambu

TOP

84940	Sexo en Nueva York
84939	Libiamo, La Traviata
84938	Say hello wave goodbye
84937	Kill Bill - Silbido
84936	Kill Bill
84935	Dry your eyes
84934	Satellite of love
84933	Mein teil
84932	Real Sociedad
84931	Flap your wings

IMAGENES

EJ. FOTO73 37291

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible.
2. Envía FOTO73 (espacio) código de la imagen al 5099

TAMBIEN EN EL 806 416 947

ANIMADAS












37291 · 37271 · ANIM185 · ANIM121 · 37272 · ANIM204
37242 · 37272 · 37282 · 37283 · 37615 · 37616

ESTATICAS















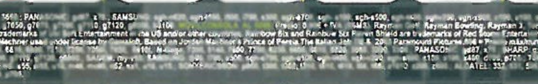









35858 · 35659 · 35923 · 35818 · 35937 · 37039 · 40967 · 40968 · 36904 · 37683 · 35484
35803 · 35832 · 36974 · 35464 · 35437 · 35538 · 36330 · 37131 · 36170 · 35499 · 36290
35814 · 35844 · 35427 · 35994 · 36027 · 36380 · 37132 · 40969 · 36645 · 35492 · 36996


↑ Espera a que llegue el tercer helicópteros para actuar.


↑ Las esferas ponen a prueba tu puntería con la red.


↑ Aparecerán hasta tres duplicados a la vez en pantalla.

en llamas plagado de robots armados con rayos láser mientras un holograma megalomaníaco luce sobre el escenario y seis reporteros se juegan el pellejo.

Antes que nada, rescata a los dos periodistas que cuelgan de las tarimas. No hace falta que los salves del todo, tan sólo que los coloques sobre tierra firme. De esta forma eliminarás el límite de tiempo.

A continuación, reúne a todos los reporteros de uno en uno y déjalos caer por la galería. Recuerda que si tocas o te acercas demasiado al suelo Spiderman perderá energía a una velocidad de vértigo. Mantén la altura saltando desde las tarimas. Se trata de proyectarse lo más alto posible al tiempo que lanzas una red y pulsas el gatillo izquierdo para aumentar el impulso. Sin lugar a dudas, se trata del método más sencillo para regresar a la galería.

Los reforzadores de combo en el aire te vendrán de perlas, ya que los robots suelen flotar sobre el suelo. Salta tras ellos y destrúyelos con un combo de cinco golpes en el aire. No te preocupes si el último robot flota sobre el fuego, ya que su destrucción desatará una escena de vídeo que finalizará cuando Spiderman regrese a la calle.

Tu próxima parada es Liberty Island. Cuando llegues a la orilla encontrarás un puñado de plataformas que flotan sobre el agua; es la única forma de llegar hasta la estatua. Si lo intentas, descubrirás que



↑ Utiliza estas plataformas para proyectarte hasta lo alto de la estatua.


↑ Pulsa B para salir bien parado de esta situación.

incluso con tu Velocidad de Balanceo al máximo, resulta harto difícil desplazarse sobre las plataformas.

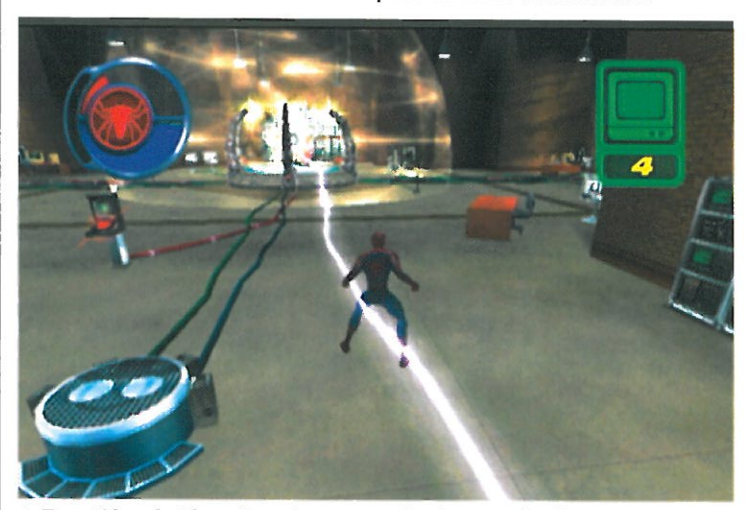
Hay una forma más fácil. Sobre el puerto pululan dos helicópteros, y uno se irá hacia la ciudad si te esperas. Trepa a un edificio próximo y, acto seguido, salta y lanza una red hacia dicho helicóptero. Te ahorrará medio camino; a partir de ese punto tendrás que lanzarte red en ristre hacia el siguiente helicóptero. De este modo llegarás a Ellis Island.

A continuación, dirígete al extremo occidental de la isla; encontrarás un edificio con una chimenea alta. Espera en lo alto de dicha chimenea a que llegue un helicóptero. Con él podrás recorrer el resto del trayecto.

El ingenio de Misterio consiste en un globo de fuerza que rodea a la Estatua de la Libertad, tocado por un enorme cerebro alienígena. Tienes que destrozar dicho cerebro.

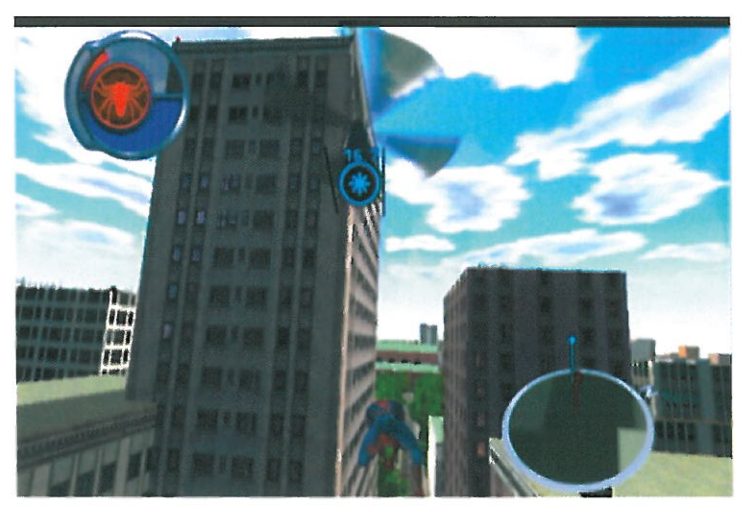
Desplázate hacia una de las plataformas que hay cerca del suelo en Liberty Island y, de inmediato, salta y lánzate hacia el nivel del cerebro. Balancéate de puntal en puntal alrededor de la plataforma del cerebro y procura »


↑ No te obsesiones con Doc Ock hasta el punto de olvidar a sus matones.



↑ Tu sentido arácnido va de perlas para esquivar los rayos de plasma.




↑ Resulta más fácil perseguir a Ock si pendes de su helicóptero.


↑ Golpea a Shocker unas cuantas veces y sal por piernas.


↑ El rayo de Shocker te aleja de él.


↑ Quédate aquí para esquivar los rayos de Shocker.

acercarte lo más que puedas a la esfera. Cuando estés a tiro, lanza una red y empieza a pulsar X con la rapidez necesaria para no iniciar un combo; el truco consiste en que la mira automática de Spidey ajuste tu posición de modo que te permita asestar un golpe a las esferas. Cuando hayas destruido las ocho esferas, podrás llegar hasta la plataforma y masacrar al cerebro. Sin embargo, ten mucho cuidado con la cuchilla giratoria.

De vuelta en la ciudad, dirígete al escondrijo de Misterio. Dentro de la Caseta de la Muerte tendrás que esquivar después de cada golpe que atices, y evitar a tus duplicados en el Salón de los Espejos hasta que te dé tiempo a destruir todos y cada uno de los espejos.



Capítulo 10: Cuando los buenos se vuelven malos

Regresa al apartamento del Dr. Octavius. El campo de contención desbarajustado fluctuará siguiendo un modelo reconocible, que cambiará cada vez que destruyas uno de los cuatro paneles. Estudia el patrón de movimiento, esquiva dicho campo y esquiva los rayos de plasma que envía la reacción de la fusión.

Reúne unos cuantos Puntos de Héroe y dirígete a la clase del Dr. Connor. Un grupúsculo de robots de Misterio se interpondrá en tu camino. Liquídalos y, tras disfrutar de la escena de vídeo, sal a la calle. Entra en el edificio de ciencias para ver otra película y luego dirígete al Bugle.



Capítulo 11: El submundo del crimen

La tía May te espera en Midtown, cerca del Upper East Side. Encontrarás tu Icono de Cambio en el tejado del banco.

Llega tu primer enfrentamiento con Doc Ock. Sus gorilas se matarán entre sí si te apartas de su camino, ya que suelen disparar sin ton ni son. Por lo que se refiere a Ock, esquiva sus tentáculos con la ayuda de tus reflejos arácnidos y luego lanza un par de combos sólidos. Cuando la hayas atizado de lo lindo tendrás que perseguirlo en el exterior, liquidar a tres de sus matones, y proceder al tejado del banco.

Cuélgate del helicóptero del doctor. Al cabo de un rato, dejará a tía May sobre las vías del tren. Adelanta al ferrocarril con tus redes y rescátala.



Capítulo 12: Sucesos sorprendentes

Dirígete al apartamento de Peter, y cruza la ciudad hacia Gramercy. Toca perseguir de nuevo a Black Cat, pero en esta ocasión te esperará un poco más. Gracias a ella llegarás al escondrijo del Shocker.

Como jefe, el Shocker no es nada del otro mundo. Sus ondas de choque viajan a poca velocidad, y apenas si hacen daño. Además, Black Cat está de tu lado. Lo malo es que cuando empiezas a atizarle, Shocker se recarga y lanza un potente campo de ataque parecido al reactor de fusión del capítulo 10. Si ves que se prepara para esta acción, deja todo lo que estés haciendo y pon pies en polvorosa.

Cuando pierda un 25% de su energía, llegarán sus gorilas. Deja que la gatita se encargue de ellos mientras machacas al Shocker.



Capítulo 13: Impoluta hoja de servicios

Dirígete al Bugle para descubrir tu próxima misión. De camino, para en la tienda de comida preparada para disfrutar del anticlímax del siglo.

Vende la foto a Jonah y, tras la secuencia, tendrás que perseguir de nuevo a Black Cat. Los matones de Shocker interrumpirán la carrera por dos veces; aparte de esto, el único problema lo encontrarás en el desplazamiento con tu red bajo el puente de Roosevelt Island.

La fábrica a la que te conduce Cat está abandonada, y Shocker es su único morador. Al principio de la pelea parece invencible, pero cuando tú y Cat toquéis las consolas que hay en lo alto de la estancia, caerá su campo de fuerza durante unos segundos. La quinta vez que lo pierda no volverá a levantarse, y podrás finiquitar al energúmeno. No ha aprendido ningún truco nuevo, de modo que liquídalo como en la vez anterior. En esta ocasión es más fácil, ya que no cuenta con refuerzos ni tiene dónde esconderse.

Por cierto, hay un lugar infalible en cada balcón, al lado del panel de control, justo detrás de la columna de apoyo. Si te quedas ahí, los rayos de Shocker no te alcanzarán.


↑ Sin su campo de fuerza, Shocker es un don nadie.

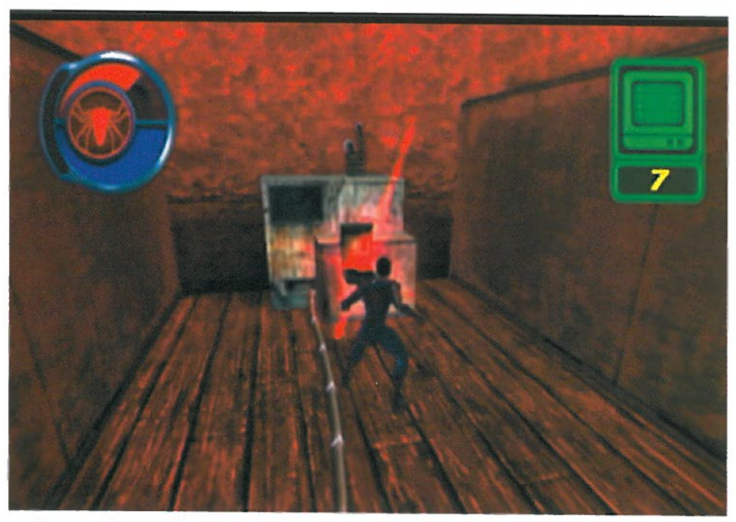

↑ Golpea la consola para debilitar a Shocker.


↑ Ya está Spidey atrapando a las chicas en sus redes.





Si te viera MJ no le haría ninguna gracia...



No remolonees después de golpear un panel. Ock anda cerca.



No te coloques muy cerca de los tipos blindados.



Con los cuatro tentáculos libres, Ock es un tipo duro de pelar.



TEl combo de la red giratoria te permite desembarazarte de cualquiera.



¿Un paso de cebra para arañas?



Pega los tentáculos de Ock al tren.



Capítulo 14: Puentes en llamas

Intenta disfrutar de la obra de Mary Jane. Tendrás que salvarla de unos cuantos matones.

A continuación, te encontrarás con Cat en lo alto del Empire State. Debes competir con ella en una carrera hacia el East Side. Si vences, obtendrás 500 Puntos de Héroe. Si idea de la diversión es una refriega contra varios pistoleros y unos cuantos individuos blindados. Si no te apetece ensuciarte el traje, puedes superar el tramo quedándote a un lado y dejando que Cat se encargue de los malos. No puede morir, y en unos diez minutos habrá solventado la papeleta. Pero si quieres acción, sitúate a orillas de la pelea, ponte a cubierto en el tejado del almacén cada vez que sea necesario, y aprovecha los misiles teledirigidos de los robots en su contra. Los reflejos de Spiderman, como siempre, te vendrán de perlas.

Cuando finalice el combate, persigue a Black Cat, mantén una charla con ella, y acude a parlamentar también con Mary Jane.



Capítulo 15: La salvación de la ciudad

Esta es la última oportunidad que tienes de ganar Puntos de Héroe y comprar reforzadores hasta después de la batalla contra el jefe final. Tras pasar por el apartamento de Peter deberás acudir a un encuentro con MJ en la otra punta de la ciudad.

Corre al punto de encuentro con Ock y prepárate para una batalla de órdago. Deberás enfrentarte a tu archienemigo en el techo del tren de cercanías. Cuando sus tentáculos brillen de amarillo, pulsa Y para conducirlos con tus redes hacia el tren; cuando estén de color rojo, pulsa B para esquivarlos. Cuando hayas atrapado con tus redes a dos de sus tentáculos estará a tu merced.

Cuando finalicen las escenas de vídeo pertinentes, aparecerás en el edificio Oscorp, y deberás llegar al laboratorio del doctor Ock en la que, sin duda, se trata de la secuencia con tiempo límite más complicada del modo Historia. Si la superas, accederás al final en dos partes.

En el reactor hay nueve paneles. El primero que debes activar, y el de más difícil acceso, está bajo el suelo. Cuando empiece el nivel, gira a la izquierda y métete por el agujero que tienes debajo. Verás el panel sobre el agua. Carga tu salto y lánzate en picado hacia la pared del fondo mediante una telaraña que te brinde el acelerón adicional que precisas. A continuación, trepa por la pared, encarámate al techo y golpea el panel.

Los ocho restantes son bastante más sencillitos. Cuatro están en plataformas elevadas como la que oculta a Mary Jane, tres en las salas colindantes, y el último en lo alto de la pared. Para acceder a todos, sigue los cables brillantes que parten del reactor.

Mientras llevas a cabo esta hazaña, ten cuidado con los rayos de plasma, esa fuerza que surge del campo de contención del reactor, pero también con el repentino ataque del invencible Doctor Octopus. Desde vuestro enfrentamiento en el tren se ha vuelto mucho más rápido, de modo que debes adelantarte a sus movimientos siempre que puedas.

Cuando hayas desconectado todos los paneles, Doc Ock dejará de ser invencible. Como siempre, el patrón a seguir es claro, pero tendrás que actuar con mucha rapidez; la clave está en atrapar sus tentáculos con sus redes o bien en esquivarlas, dependiendo del color que luzcan. Cuando logres derrotarlo habrás superado el modo Historia de *Spiderman 2* algo que te aseguramos que no es nada sencillo.



Capítulo 16: El primer día del resto de tu vida

Ahora ya puedes dedicarte a colgarte por toda la ciudad, a luchar contra los criminales, a reunir reforzadores y obtener recompensas a tu antojo. ¡Enhorabuena!

FIN

OléMovil.com

POLIFONICAS TOP 20

84760	Obsesion	84720	Lola
84826	Dale don dale	82935	Noches de bohemia
82652	Fiesta Pagana	84252	Hey ya
84267	Buleria	84068	Du hast
84428	Asturias	84226	Cafe del mar
84519	Left outside alone	84920	Pastillas de freno
84744	Malo	84520	Oye el boom
84822	Opa opa	83584	Bring me to life
84680	Dragostea din tei	84216	La costa del silencio
		80093	Equador
		84203	Dos gardenias

806 52 62 44

HIMNOS

82124	Atletico Madrid
82172	Barcelona
84446	Cara al sol
83808	H. de España
83188	Real Madrid
84094	H. Republicano
84489	Els segadors
82123	Athletic Bilbao

CINE Y TV

84930	Del pita del
83883	Fraggle Rock
80025	Los Simpsons
84433	N.Vamos a la cama
84440	Señor de los anillos
80017	Mision Imposible
84067	El Exorcista
84064	Star Wars

POP/ROCK

84204	In the shadows
84652	My band
80001	In Da Club
84061	Shut up
84676	Don't tell me
80277	Nothing else matters
80239	Final Countdown
80111	Sweet Child of Mine

SGAE SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES SGAERMV&M/513/09/9019

OYE CÓDIGO POLIFÓNICA O SONIDO REAL **5646**

Ej: envía OYE 84203 al 5646 para escuchar "Dos gardenias" en tu móvil.

NACIONALES

84500	Te quise tanto
83849	Molinos de viento
82380	Dame Veneno
84833	Bambu bambu
84731	La vida al reves
84426	Abre tu mente
82886	Ni más, ni menos
84090	Tengo
84734	Insoportable
84531	La chica de la habit...
83856	20 de enero

TECHNO - DANCE

80056	Insomnia
84201	Voglio vederti...
83228	Samba Adagio
83675	Flight 673
84776	Stripped
80067	Belissima
80642	Enjoy the silence
81664	Children
84263	Traffic
84605	Shin chan dance
83814	Satisfaction

JUEGOS©

TRAGACOCOS 1410 · BLOCKS 1272 · BMW 1 Series Challenge 1552 · ALIENS UNLEASHED 1707 · 2004 REAL FOOTBALL 1090 · INVADERS 1263 · BuscaminaX 1542 · BLOCK BREAKER deluxe 1091

ENVÍA **WIN** Código JUEGO AL **5646**

Ej: envía WIN 1272 al 5646 para jugar a toda pantalla al BLOCKS

También al: 806 52 62 11

SONIDOS REALES

PEDO	¡Espeluznante! Sólo le falta el olor!
INFIERNO	Thriller, la famosa carcajada
RISA	Carcajada... Para mearse de risa.
WESTERN	¡Cuidado! ...Atacan los indios!
PITA	Del pita del (Anuncio Coca-Cola)
ORGASMO	Esta chica lo esta pasando muy bien
TARZAN	Grito de tarzan, igual que en la peli.
TELEFONO	Como en casa de tu abuela.
POLICIA	Todos se sentiran como en N Y...

Ej: Envía OYE TARZAN al 5646... ¡y gritará de verdad cuando te llamen!

IMITACIONES DE FAMOSOS

"COGE EL TELEFONO..." "DICHO POR:

TORRENTE	¿Te lo vas a creer???
DINIO	No te volverás a confundir...
PAPUCHI	Eso sí que es rarrrrro
PUJOL	¡Espeluznante!
BORIS	Histórico como siempre
TAMARA	Más "tamaresco" que nunca
POCHOLO	De locura... ¡A tope!

Ej: envía OYE BORIS al 5646 y la voz de Boris te avisará cuando te llamen

CHIQUITO DE LA CALZADA

EN VIVO EN TU MÓVIL

GRIJANDER · DOLORES · FUEGO · AVANTI · ATAQUE · GUARDIACIVIL · COPITA

Ej: Envía OYE FUEGO al 5646 y te ... ¿asustará? Chiquito cada vez que te llamen.

36329 · 41048 · 41038 · 35819 · 41052 · 36927 · 37444 · 39727 · 36445 · 36455

41046 · 39947 · 39079 · 35936 · 40058 · 39052 · 37810 · 39081 · 35937 · 41041

37480 · 41050 · 39023 · 41063 · 41061 · 37607 · 41044

Envía **VER** Código FOTO O ANIMACION Al **5646**

Ej: envía VER 37197 al 5646 y tendrás al CHE en tu móvil.

También al: 806 52 62 33

37715 · 37489 · 39927 · 40048 · 37493 · 41057 · 37195 · 37811 · 38913 · 39261

37600 · 35471 · 41043 · 38852 · 41051 · 41064

39726 · 39054 · 39923 · 41054 · 37197 · 41058

41040 · 38883 · 39918 · 41062 · 39078 · 41055

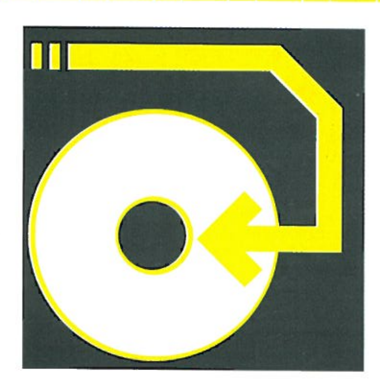
ANIMACIONES

GABINA · MIA · MARIO · EGDA

Ej: envía VER ADENA al 5646 y verás como se destapa en tu móvil.

ADENA · ANAEL · GAL · TONY

© The BMW emblem, name, "kidney" and model designations are brands of BMW AG. ALIENS Unleashed TM & © 2003 Twentieth Century Fox Film Corporation. All right reserved. ...



EN EL DVD

El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el *pad* direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el *zoom*. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



↑ Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER BAY



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER / AGACHARSE**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**MIRAR**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**ESCUDRIÑAR**
BOTÓN A	**SALTAR**
BOTÓN B	**RECARGAR**
BOTÓN X	**ACTIVAR**
BOTÓN Y	**CAMBIAR ARMA**
GATILLO IZQUIERDO	**BLOQUEAR / ATAQUE SORPRESA**
GATILLO DERECHO	**DISPARAR / PUÑETAZO**
BOTÓN BLANCO	**LINTERNA**
BOTÓN NEGRO	**ZOOM**

Cuando, hace cuatro años, se estrenó *Pitch Black*, una coproducción australiano-estadounidense de ciencia ficción y terror, ya se intuía que uno de sus protagonistas, el inescrutable y peligroso Riddick, era un personaje que podía dar mucho juego de cara a futuras entregas de la saga. Y, efectivamente, no únicamente ha dado juego en la gran pantalla, sino que coincidiendo con el estreno de *Las Crónicas de Riddick* nos llega el primer título para Xbox protagonizado por nuestro reo espacial favorito.

Si bien en la película veremos cómo Riddick se enfrenta a todo un ejército de infernales *necróferos* -guerreros dedicados en cuerpo y alma a asolar planetas y destruir civilizaciones-, en el videojuego conoceremos el origen de su peculiar visión nocturna, con lo que completaremos nuestro conocimiento acerca de tan legendario personaje. Además, no únicamente podremos sentirnos inmersos de lleno en la mitología y la piel de Riddick, sino también en una historia de fugas carcelarias repleta de acción, tensión y giros inesperados. Si a todo esto le añadimos, además, una factura técnica casi perfecta, con un dominio de las tres dimensiones y un motor físico digno de todos los elogios, te darás cuenta de por qué este juego de disparos en primera persona está cosechando tan estupendas críticas en todo el mundo. Y por si aún no te hemos convencido, te invitamos a probar la demo que incluimos en nuestro disco de este mes: un pequeño adelanto de lo que puedes esperar de uno de los mejores títulos para Xbox.

THE RED STAR



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**SIN USO**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**SELECCIONAR ARMA**
BOTÓN A	**ESCUDO**
BOTÓN B	**ATAQUE DE PISTOLA**
BOTÓN X	**ATAQUE DE MELÉ**
BOTÓN Y	**DISPARO POTENTE**
GATILLO IZQUIERDO	**PIVOTAR**
GATILLO DERECHO	**FIJAR BLANCO**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**SIN USO**

Si eres aficionado al mundo del cómic, sin duda te sonará *The Red Star*, La Estrella Roja, una serie de la que hay ya publicadas once entregas y que, en apenas un año, ha conseguido casi el estatus de obra de culto entre sus miles de lectores. Por ello, Acclaim ha decidido trasladar a nuestra videoconsola favorita los personajes creados por Christian Gossett en un título repleto de acción de la buena y no te lo decimos porque sí, instala la demo y empieza a disfrutar de uno de los mejores juegos que existen en el catálogo de Xbox.

The Red Star nos traslada a un universo basado en los iconos de la Guerra Fría, y relata las peripecias de Marcus Antares en su empeño por liberar a su país del legado de Imbohl, un hechicero loco que transformó los utópicos sueños de toda una nación en una tragedia de pesadilla. En su versión electrónica, La Estrella Roja conserva todas las señas de identidad estéticas del cómic, con personajes coloristas de impecable diseño y gráficos y efectos especiales a la altura de las circunstancias. El argumento es, sin embargo, una excusa para embarcarnos en un *arcade* clásico que recuerda poderosamente a los *beat'em up* en dos dimensiones de toda la vida, aunque utilizando escenarios y modelos tridimensionales a la altura de los tiempos que corren. En la demo, deberás superar un nivel entero del juego, enfrentarte a dos jefes de fase y a un jefe final, y echar un vistazo al sistema de bonificaciones por rapidez y eficacia al limpiar los niveles, que nos permitirá adquirir un buen número de mejoras para nuestras armas y equipo.



USES BINK VIDEO TECHNOLOGY. COPYRIGHT (C) 1997-2002 BY RAD GAME TOOLS, INC



MASHED



Este es uno de aquellos juegos en los que prima la diversión sin más antes que las complejidades estratégicas o argumentales. De hecho, *Mashed* es un juego tanto más divertido cuantos más son los jugadores implicados en una de sus competiciones automovilísticas, sean individuales o por equipos. Por ello, la opción multijugador es la que verás en el primer lugar de la lista en la demo que te presentamos, aunque si no tienes un amigo al que echarle el guante, siempre puedes participar en una carrera contrarreloj o en una de las llamadas "batallas rápidas". Y aunque sólo podrás correr en el circuito del Templo de Kharga, la demostración te permitirá saborear todos y cada uno de estos modos de juego en cuatro niveles de dificultad.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	GIRAR
PALANCA ANALÓGICA DER.	SIN USO
CRUCETA DE DIRECCIÓN	GIRAR
BOTÓN A	ACELERAR
BOTÓN B	SOLTAR ARMA
BOTÓN X	DISPARAR ARMA
BOTÓN Y	SIN USO
GATILLO IZQUIERDO	FRENAR
GATILLO DERECHO	ACELERAR
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	SIN USO

En cuanto a la mecánica de *Mashed*, responde a la típica carrera de mini-bólidos a vista de pájaro para los que irán apareciendo, repartidas a lo largo del circuito, mejoras y armas con las que adelantarnos o retrasar a nuestros rivales.

THIEF: DEADLY SHADOWS



Si tienes en cuenta que *Thief*, en inglés, significa ladrón, no te sorprenderá saber que los videojuegos que incluyen dicha palabra en su título están orientados, en su mayor parte, al sigilo y la estrategia antes que a la acción directa y descubierta. Y si te gustó el *Thief* original, pues razón de más para apuntarte a este *Deadly Shadows* y disfrutar sin límite del placer de infiltrarte en cualquier lugar sin ser visto ni oído. Pero está claro que no todo va ser coser y cantar: como siempre, las patrullas harán todo lo posible para hacerte salir de las sombras y tratar como se merece un vulgar ladronzuelo como tú.

Lo cierto es que no te costará admitir, al finalizar el nivel de demostración, que estamos ante un juego que supera con creces a cualquier otro juego de sigilo del mercado, rivalizando directamente con *Splinter Cell* aunque en un contexto mucho más tenebroso, tenso y peligroso que el de cualquier escenario bélico del mundo moderno.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	MIRAR
CRUCETA DE DIRECCIÓN	ZOOM / ESCUDRIÑAR
BOTÓN A	USAR
BOTÓN B	CONTRA LA PARED
BOTÓN X	AGACHARSE
BOTÓN Y	SALTAR
GATILLO IZQUIERDO	USAR ARMA
GATILLO DERECHO	USAR OBJETO
BOTÓN BLANCO	SELECCIONAR OBJETO
BOTÓN NEGRO	SELECCIONAR ARMA

FULL SPECTRUM WARRIOR



Hace falta ser valiente para intentar hacerlo mejor que la serie *Conflict* en lo que a juegos de estrategia bélica en tercera persona se refiere. Y eso, precisamente, es lo que intenta *Full Spectrum Warrior*, básicamente mediante la incorporación de un sistema de control y acciones innovador y una serie de misiones cuyo objetivo es, principalmente, el de hacernos sentir en pleno campo de batalla.

La demo que incluye el DVD de este mes te embarcará en una de esas misiones, que como soldado al mando de los equipos Alfa y Bravo deberás cumplir con éxito. Arropado por el afamado motor físico Havock y unos escenarios realistas, el juego no tardará en engancharte por su facilidad de manejo. Ah, y una última cosa antes despedirnos hasta el mes que viene: no te olvides de completar el entrenamiento antes de entrar en combate: resultará esencial para asegurar tu supervivencia y la de tus hombres, ya que el más mínimo error te dejará expuesto ante el fuego enemigo.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER CURSOR
PALANCA ANALÓGICA DER.	CÁMARA
CRUCETA DE DIRECCIÓN	SELECCIONAR SOLDADO
BOTÓN A	EJECUTAR ACCIÓN
BOTÓN B	CANCELAR / CUBRIR
BOTÓN X	DISPARAR
BOTÓN Y	ALTERNAR EQUIPOS
GATILLO IZQUIERDO	ZOOM
GATILLO DERECHO	VISTA DE SOLDADO
BOTÓN BLANCO	INFORMAR
BOTÓN NEGRO	GPS

PELÍCULAS EN EL DVD
***Trailers* de juegos para Xbox**



- >> COLIN MCRAE RALLY 2005
- >> GOLDENEYE: ROGUE AGENT
- >> BATTLEFIELD: MODERN COMBAT
- >> TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT
- >> HEADHUNTER: REDEMPTION
- >> DESTROY ALL HUMANS!
- >> MORTAL KOMBAT: DECEPTION
- >> AREA 51
- >> SPONGEBOB SQUAREPANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM
- >> 100 BULLETS
- >> THE RED STAR
- >> OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS
- >> KING ARTHUR

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....





EL GRAN RETO

En esta ocasión, el Gran Reto tiene como protagonista a la demo del trepidante *Mashed*, uno de los juegos de carreras más divertidos que han llegado a nuestra Xbox. El reto que os proponemos es bien sencillo: accede a la opción Contrarreloj del menú e intenta completar el recorrido Templo de Kharga en el menor tiempo posible. Si te sirve de referencia, nosotros hemos conseguido un registro de 0:19:23.

Si consigues un buen tiempo, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en la que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu puntuación, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que sólo es válido el envío de un tiempo.

Los cinco mejores tiempos recibidos obtendrán como premio un juego Mashed, cedidos amablemente por Virgin Play. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 5 de noviembre (último día para la recepción de los tiempos). Los ganadores del concurso serán publicados en el número 34 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de diciembre.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:
Concurso Reto *Mashed*
Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo de San Gervasio, 16-20 08022
Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es





GANADORES

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *Mashed*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de octubre. Los ganadores saldrán publicados en el número 34 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (diciembre)

Nombre:. . . . .

Apellidos:. . . . .

Dirección: . . . .

. . . .

. . . .

Localidad:. . . . .

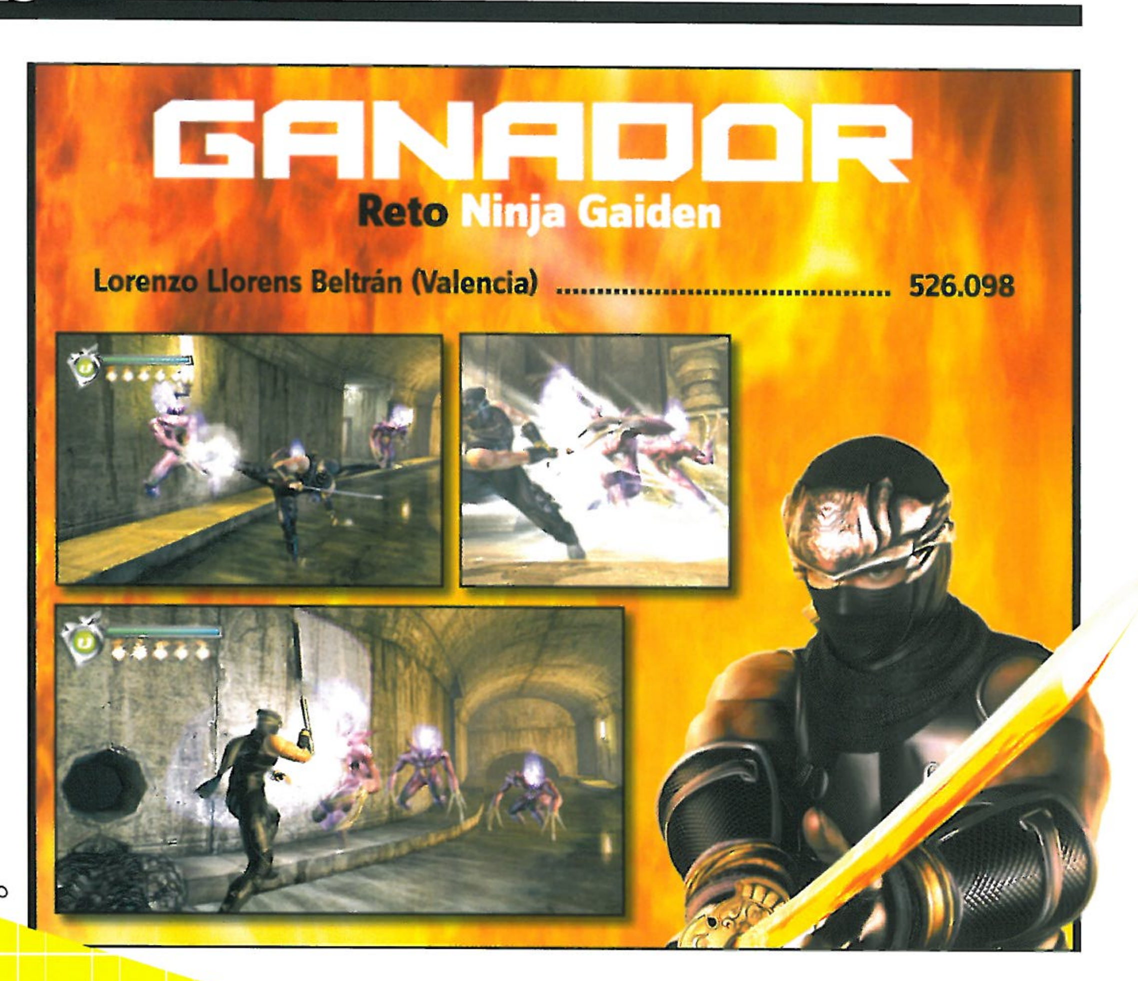
Provincia: . . . .

. . . .

C.P.: . . . .

Tiempo:. . . . .

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.





NOKIA SIEMENS SAMSUNG ERICSSON MOTOROLA SONYERICSSON ALCATEL PHILIPS SAGEM PANASONIC SHARP
Q MOVIL
MIFONDO
Crea tu propio fondo!!
1011 1005 1006 1012 1008 1002
1010 1007 1004 1001 1009 1013
Envía: MIFONDO525, la referencia del fondo y el texto que quieras al 7667. Ejemplo: MIFONDO525 1006 ALBERTO
Necesitas tener configurado tu móvil para WAP. Compatible con los mismos modelos de móviles que los fondos (*)
FONDOS
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje): Envía FONDO525 y la referencia al 7667. Ejemplo: FONDO525 1055
1055 1113 1078 1077 1159 1054 1087 1164 1057 1075 1157 1151
1120 1076 1086 1117 1158 1085 1080 1058 1083 1150 1105 1146
1161 1123 1060 1088 1002 1108 1152 1107 1154 1047 1101 1125
1147 1084 1110 1063 1188 1104 1081 1121 1079 1008 1115 1112
1056 1119 1155 1127 1140 1133 1114 1134 1122 1181 1183 1106
Necesitas tener configurado tu móvil para WAP
IMAGENES
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje): Envía IMAGEN525 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN525 5097
4932 4692 4966 5013 4384 4394 3703 3908 3254 4720 5097 4098
4099 4921 5291 5351 5349 4664 5348 4442 5342 5341 5340 5347
4243 5361 5038 5015 4444 4556 5041 3880 4800 5219 4647 5313
5055 4404 5025 4269 5320 3846 3799 4860 4788 5280 5183 4252
5319 4789 5068 5223 4545 5202 5279 3841 5189 4138 4287 4721
5300 5312 5188 5315 3963 4922 5008 5007 5169 4801 4550 4470
MILOGO
Envía: MILOGO525, el texto que quieras, la referencia del tipo de letra y del icono (si quieres) al 7667
MIPOSTAL
Envía: MIPOSTAL525, la referencia de la plantilla y el texto que quieras al 7667
JUEGOS JAVA
SOLO 3 MENSAJES
Debes tener configurado tu móvil para WAP.
Título: ARDE VENUS Género: ARCADE
Envía JUEGO525 1003 al 7667
Título: ORIENT OPERATION Género: ACCIÓN
Envía JUEGO525 1002 al 7667
Título: IK-03 Género: ARCADE
Envía JUEGO525 1001 al 7667
Título: EL BUSCÓN Género: PLATAFORMAS
Envía JUEGO525 1000 al 7667
TONOS
1 The Legend of Zelda VIDEOJUEGO Referencia: 7095
2 Super Mario Bros. VIDEOJUEGO Referencia: 5530
3 Zanarkand DANCE/TECHNO Referencia: 6512
4 Bola de Dragon SERIE TELEVISION Referencia: 6503
5 La Costa del Silencio ROCK NACIONAL Referencia: 7353
6 Flying Free DANCE/TECHNO Referencia: 6214
7 South Park SERIE TELEVISION Referencia: 5566
8 Need For Speed (Underground) VIDEOJUEGO Referencia: 7466
9 El Ultimo Mohicano (Principio) BSO CINE Referencia: 5956
VIDEOJUEGOS
Crash Bandicoot 6407
Mortal Kombat 7321
CINE/TELEVISIÓN
Vida Nueva (Despido) - ANUNCIO COLA 7439
2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE 7120
El Exorcista (Tubular Bells) - CINE 5574
Shin Chan (estribillo) - TV 6536
Yo El Vaquilla - CINE 7267
S.W.A.T. (Los Hombres De Harrelson) - TV 7347
La Muerte Tenía Un Precio - CINE 6264
Uno Más Uno Son Siete (Los Serrano) - TV 7209
Misión Imposible - CINE 5002
El Ultimo Mohicano (final) - CINE 7378
The Fast And The Furious (Furious) - CINE 7539
Nos Vamos A La Cama (Los Lunnis) - TV 7501
POP/ROCK/RAP
Bulería 7498
Molinos De Viento - ROCK 6302
Down - RAP 7276
La Madre De José - POP 6838
Bring Me To Life - ROCK 6637
Chachi Piruli (Eurojunior) - POP 7381
En Tu Cruz Me Clavaste - OT1/POP 7386
Shut Up - POP 7469
Son De Amores - POP 7093
Y En Tu Ventana - POP 7467
Tengo - POP 7379
Papi Chulo - POP 7140
Fuente De Energía - POP 7540
Pienso En Aquella Tarde - POP 7519
Para Llenarme De Ti (Eurovisión 2004) - OT3/POP 7571
La Rosa De Los Vientos - ROCK 7508
La Chica De La Habitación De Al Lado - POP 7500
DANCE/TECHNO
Scorpia 6541
Infected 5865
Radical 6270
Groove 2.0 6174
Look At Me Now 6558
Lethal Industry 6306
All The People In The World 7431
Himno De Masia 6370
Dos Gardenias 7402
When I Sleep (X-Que vol. 8) 7399
Heart Of Gold 7576
Sweet Revenge 7536
HIMNOS
Himno Nacional De España 5007
Quinto Levanta Tira De La Manta 7210
La Internacional Comunista 6700
El Novio De La Muerte (estrofa) 6666
Eusko Gudariak 7485
Canción Del Legionario 6829
Real Madrid 5063
OTROS
Torito Guapo - RUMBA 6075
Dame Veneno - RUMBA 7484
Ratones Coloraos - RUMBA 6583
Ni Más Ni Menos - RUMBA 6650
Sevillanas De Triana 7412
Se Me Enamora El Alma 7511
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje):
MONOFÓNICOS: Envía TONO525 y la referencia al 7667 Ejemplo: TONO525 7466
POLIFÓNICOS: Envía POLI525 y la referencia al 7667 Ejemplo: POLI525 7466
QMOVIL.COM

NÚMEROS ATRASADOS

DIRECTORIO DE DEMOS

ROX 15
- Return to Castle Wolfenstein
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Kung Fu Chaos
- MechAssault
- V-Rally 3
- Yager

ROX 16
- MotoGP2
- Tao Feng: Fist of Lotus
- RalliSport Challenge
- Wreckless: The Yakuza Mission
- Sega GT2002
- Rally Fusion
- Racing Evoluzione
- Crazi Taxi 3
- Colin McRae 3

ROX 17
- Futurama
- Jurassic Park: Operation Genesis
- Kung Fu Chaos
- Indiana Jones y la Tumba del Emperador

ROX 18
- Brute Force
- Mace Griffin Bounty Hunter
- The Great Escape

ROX 19
- Otogi: Mit. of Demons
- Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder
- The Italian Job: L.A. Heist
- Gladius

ROX 20
- Freestyle Metal X
- Soul Calibur II
- The Italian Job: L.A. Heist
- Conflict: Desert Storm II
- Colin McRae 04
- Outlaw Volleyball

ROX 21
- Dino Crisis 3
- Rainbow Six 3
- Rolling
- NFL Fever 2004
- Tiger Woods PGA Tour 2004
- Voodoo Vince
- Finding Nemo
- Freedom Fighters

ROX 22
- Project Gotham Racing 2
- Magic: The Gathering Battlegrounds
- Metal Arms: Glitch in the System
- Disney's Extreme Skate Adventure
- SSX 3
- Midtown Mandes 3
- Freake Flyers
- Kao the Kangaroo 2
- NHL 2K4

ROX 23
- Grabbed by the Ghoulies
- Wrath Unleashed
- Armed & Dangerous
- Freaky Flyers
- NHL Hitz: Pro
- Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds
- Wallace & Gromit in Project Zoo







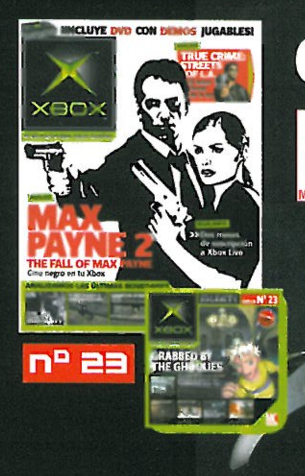














30% DE DESCUENTO

CUPÓN DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

C. P. ....Población ....

Provincia ....

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Caducidad: ☐☐ / ☐☐

Nombre del titular: Firma:

☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19

☐ nº20 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23

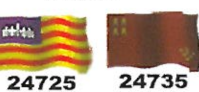
☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.

SUPER ANIMACIONES



ENVIA **MCANIM** SEGUIDO DEL CODIGO AL **7744**.
EJ: MCANIM 26483
NOTA: COMPRUEBA QUE TU MOVIL ES COMPATIBLE CON ANIMACIONES
Precio mensaje 0,9 € + IVA

BANDERAS ANIMADAS DEL MUNDO



















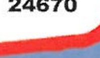










24642 24736 24730 24737 24733 24738
24725 24735 24731 24726 24728 24722 24729
24689 24608 24723 24727 24724 24732 24734
24713 24690 24632 24620 24676 24712 24623
24700 24694 24606 24635 24714 24701 24719
24697 24679 24611 24705 24627 24653 24666
24636 24667 24698 24696 24693 24678 24670

TOP ANIMACIONES PUCCA







26483 26482 26481
26480 26479 26478
26477 26476 26475
26474 26473 26472
26471 26470 26468

¡Decora tu móvil con las animaciones más chulas del momento!










26493 26492
26542 26495 26490 26494
26485 26491 26489 26488
26496 26486 26487 26484

DESCUBRE LAS ANIMACIONES 3D



NOVEDAD


































TOP 1 19509
19538 19546 19552 19536 19511 19520 19523 19529 19539
TOP 2 19544
19500 19551 19549 19502 19501 19504 19514 19505 19508 19517 19526
19506 19507 19525 19548 19547 19541 19543 19545 19540 19512 19533
TOP 4 19516
19518 16510 19513 19542 19519 19524 19527
TOP 3 19521



THE ITALIAN JOB

EDICIÓN COLECCIONISTA

EL PLAN era impecable. La ejecución fue perfecta. Charlie Crocker concluyó con éxito el delito de toda una vida. Lo único que no tenía planeado era que le traicionasen. Ahora desea algo más que saldar las cuentas del trabajo... Quiere pagar a los que se la jugaron con la misma moneda. A medio camino entre el cine de acción y el thriller, The Italian Job triunfa apelando a lo básico, olvidándose de rodeos. El filme de F. Gary Gray, un realizador versado en este tipo de productos que saltó a la fama gracias a la película *Diablo (A Man Apart)*, consigue mantener al espectador pegado en el sillón con los ingredientes básicos. Un guaperas traicionado -Mark Wahlberg-, una rubia de armas tomar -la oscarizada Charlize Theron- y trepidante repleto de acción y golpes maestros que no deja un solo segundo para tomar aliento. Mención especial a la persecución de Minis que se marcan los protagonistas, sin lugar a dudas una de las cumbres de este entretenidísimo blockbuster. Si vuestra intención es pasar la tarde del domingo con las uñas clavadas en el tresillo, tenéis que haceros con *The Italian Job*: os comeréis las palomitas a puñados.



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **F. GARY GRAY**
- INTÉRPRETES: **MARK WAHLBERG, CHARLIZE THERON, DONALD SUTHERLAND**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1 E INGLÉS EN SURROUND**
- GÉNERO: **ACCIÓN**
- DISTRIBUIDOR: **PARAMOUNT**

EXTRAS
- Pedal al metal: Así se hizo The Italian Job
- La autoescuela de los protagonistas de The Italian Job
- Alto voltaje: los especialistas de The Italian Job
- Y muchos extras más.

VAN HELSING



EN EL CORAZÓN de los Cárpatos se asienta la misteriosa y mítica Transilvania, un mundo donde el mal siempre está al acecho, donde el peligro aumenta en cuanto se pone el sol, donde cobran forma los peores monstruos. Y Van Helsing está ahí para acabar con ellos. Imaginaos una película de terror clásica, enfundada en una fiesta de efectos especiales de última generación con un Van Helsing que, en lugar de aferrarse al crucifijo y a los ajos, prefiere destripar vampiros con una ametralladora de estacas. Están los peces gordos de la historia del cine de terror: ni más ni menos que Drácula, Frankenstein y El Hombre Lobo. Si encima apreciamos que el director del tinglado es Stephen Sommers -*La Momia* y *El regreso de la Momia*-, nos daremos cuenta de que la espectacularidad más excesiva está servida.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **STEPHEN SOMMERS**
- INTÉRPRETES: **HUGH JACKMAN, KATE BECKINSALE, WILL KEMP**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **TERROR**
- DISTRIBUIDOR: **LAUREN**

SCARY MOVIE 3

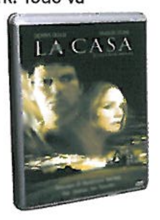
LA REPORTERA Cindy Campbell descubre que invasores alienígenas y otros entes extraños conspiran contra el planeta. Todos conocemos a David Zucker de películas como *Aterriza como puedas* o *Agárralo como puedas*, y todos sabemos que lo que se impone en sus filmes es el humor cafre en estado puro. La pasión por el gag surrealista y por la satirización de grandes éxitos del cine siempre han sido sus credenciales, y en la tercera parte de la saga *Scary Movie* vuelve a disparar a discreción. Una vez más, las películas de terror más taquilleras pasan por el ojo asesino de Zucker, que se muestra como todo un artesano de la caspa yanqui más aceitosa. Los Otros, The Ring, Señales, nadie se salva de esta quema humorística no apta para los amantes del humor intelectual.



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **DAVID ZUCKER**
- INTÉRPRETES: **PAMELA ANDERSON, CHARLIE SHEEN, SIMON REX**
- AUDIO: **CASTELLANO, ITALIANO, ALEMÁN E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **COMEDIA**
- DISTRIBUIDOR: **BUENAVISTA**

LA CASA

CANSADOS de la frenética vida urbana, Cooper y Leah deciden hacer las maletas y mudarse con sus hijos a una mansión recientemente embargada a las afueras de Nueva York. Todo va sobre ruedas hasta que el anterior propietario de la casa sale de la cárcel y reclama sus derechos a toda costa. La vuelta de Mike Figgis (*Leaving Las Vegas, Mr. Smith...*) al cine de corte más comercial merece un aprobado alto. *La Casa* presenta a una pareja cuya vida se convertirá en un infierno cuando una tercera persona irrumpa en sus vidas.

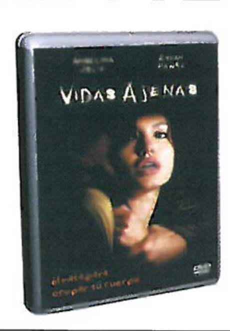


INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **MIKE FIGGIS**
- INTÉRPRETES: **DENNIS QUAID, SHARON STONE, STEPHEN DORFF**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 E INGLÉS Y PORTUGUÉS EN SURROUND**
- GÉNERO: **THRILLER**
- DISTRIBUIDOR: **BUENAVISTA**



VIDAS AJENAS

UNA DESTACADA investigadora del FBI, la agente especial Illeana Scott no confía en las técnicas tradicionales de resolución de crímenes. Cuando los detectives de Montreal que están llevando a cabo una investigación sobre un homicidio en la zona piden a su pesar la ayuda de una persona ajena para adentrarse en la mente de un astuto asesino en serie, la agente Scott entra en el caso. Los fans de Angelina Jolie, que los hay, y a montones, ya pueden sacar el confeti. La mujer más deseada del celuloide actual vuelve a la carga con un thriller policíaco hecho a su medida. *Vidas Ajenas* no aporta nada nuevo al género, más bien bebe de sus fuentes más obvias, pero tampoco es un hueso duro de roer. Al contrario, el largometraje de D. J. Carusso (*The Dalton Sea*) está lo suficientemente bien desarrollado y construido como para captar nuestra intención sin altibajos, de forma constante. Además, el duelo interpretativo entre Angelina Jolie y Ethan Hawke es de los que echan chispas.



INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **D.J.CARUSO**
INTÉRPRETES: **ANGELINA JOLIE, ETHAN HAWKE, KIEFFER SUTHERLAND**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
GÉNERO: **THRILLER**
DISTRIBUIDOR: **WARNER**

TROYA

A LO LARGO de los tiempos, los hombres han hecho la guerra. Unos por poder, otros por gloria o por honor, y algunos por amor. En la antigua Grecia, la pasión de dos de los amantes más legendarios de la historia, Paris, príncipe de Troya, y Helena, reina de Esparta, desencadena una guerra que asolará una civilización. El robo de Helena a su esposo, el rey Menelao, por parte de Paris es un insulto que no se puede tolerar. *Troya* ha sido, sin lugar a dudas, una de las películas de este año 2004. Lo cierto es que este revival del peplum -el género con el que se describen las películas de romanos y griegos- nos ha permitido acudir de nuevo a las antiguas batallas y gestas de nuestros antepasados y degustarlas con una espectacularidad que el cine de los años 60 y 70 nunca consiguió alcanzar. *Troya*, dirigida por el experto en superproducciones Wolfgang Petersen (*Air Force One, Estallido, La Tormenta Perfecta...*), es un filme épico, un cuento de batallas, amor y odio ancestral a la antigua usanza, pero macerado con la técnica actual y un reparto de los que quitan el aliento.





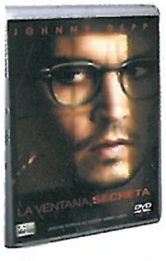
Nos podrá gustar más o menos el tema, pero la espectacularidad está más que servida. Un gustazo para vuestro Home Cinema.

EXTRAS
- Especial sobre la secuencias de la batalla
- Documental sobre los efectos visuales
- Trailer
- Y muchos extras más

INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **WOLFANG PETERSEN**
INTÉRPRETES: **BRAD PITT, ORLANDO BLOOM, BRIAN COX**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
GÉNERO: **PEPLUM**
DISTRIBUIDOR: **WARNER**

LA VENTANA SECRETA

MORT RAINEY, un célebre escritor de novelas de misterio, se traslada a su cabaña del lago para concentrarse y escribir. Sin embargo, un inesperado día aparece en la puerta de su casa un desconocido que le acusa de haber plagiado uno de sus relatos. Cuando las demandas de éste se convierten en amenazas y más tarde en crímenes, Mort Rainey recurre a un detective privado. Estamos ante la última película que adapta una historia del genial escritor Stephen King. Esta vez los elementos más sobrenaturales quedan diluidos en una atmósfera de thriller que va inyectándole cada vez más tensión al espectador y va dibujando interrogantes a cada nuevo paso. El duelo que mantienen Johnny Depp y un excepcional John Turturro funciona a la perfección y mantiene viva una película que, a pesar de titubear en algunos momentos, se deja ver con bastante facilidad. Después de *El último escalón*, David Koepp se confirma como uno de los mejores directores de thrillers parapsicológicos.



INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **DAVID KOEPP**
INTÉRPRETES: **JOHNNY DEPP, JOHN TURTURRO, MARIA BELLO**
AUDIO: **CASTELLANO, CHECO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
GÉNERO: **TERROR**
DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA**

PACK SERIAL EXPERIMENTS LAIN
COLECCIÓN COMPLETA

«QUERRÍA QUE TÚ, al menos tú, supieras que sigo viva. Mi espíritu está aquí, y en la Red he encontrado a Dios.» Al recibir este misterioso correo electrónico de Chisa Yomoda, una compañera de clase que se suicidó, Lían Iwakura empieza su investigación sobre la Red, intentando encontrar una explicación a este increíble mensaje. *Serial Experiments Lain* es, posiblemente, la mejor serie de animación japonesa de los últimos años. Este soberbio título, de clara orientación adulta, mezcla el thriller, el terror y las atmósferas depresivas en una coctelera letal repleta de acción, misterio, momentos oníricos y mucha tecnología de última generación.

INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **CHIAKI J. KONAKA**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 2.0**
GÉNERO: **ANIMÉ**
DISTRIBUIDOR: **SELECTA VISION**



PRÓXIMO NÚMERO
REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD
DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



Second Sight
El escéptico John Vattic explora los fenómenos psíquicos en primera persona.

Colin McRae Rally 2005
Surca la carretera a toda velocidad con la nueva entrega de este clásico.

MTV Music Generator 3
Mezcla los ritmos más frescos con los "samples" más cañeros y crea tu propio número 1.

Juiced
Tunea tu coche e intenta ganarte el respeto de los corredores más avezados.

Blinx 2: Masters of Time & Space
Vuelve uno de los personajes más carismáticos de Xbox. ¡El primer plataformas en 5D!

Contenido Extra
- Full Spectrum Warrior
- TimeSplitters 2
- Tony Hawk's Underground

¡VÍDEOS EN EL DVD!
- Los diarios de Fable
- Half-Life 2
- Doom 3
- Conflict: Vietnam
- Kingdom Under Fire: The Crusaders
- Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow
- The Red Star
- Samurai Warriors

...Y más vídeos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS
- FIFA 2005
- Silent Hill 4: The Room
- Kingdom Under Fire: The Crusaders
- OutRun 2
- Metal Slug 3
- Def Jam: Fight for New York
- Headhunter: Redemption

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

✆ 967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO · CLUB DEL CAMBIO
COMPRAVENTA USADOS · JUEGOS EN RED

A CORUÑA
c/Villa de Negreira, 21 - Bajo - 15010 A CORUÑA
☎ 881 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

ÁLAVA
c/Plaza San Antón, 2 - 01001 VITORIA -GASTEIZ
☎ 945 120 927 EMAIL: vitoria@gameshop.es

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
☎ 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es

c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN
☎ 967 17 61 62

c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA
☎ 967 34 04 20

BADAJOZ
c/Pedro Callejo Alonso, S/N - 06004 BADAJOZ
☎ 924 25 22 12 EMAIL: badajoz@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES
☎ 93 894 20 01

c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES ☎ 93 892 33 22

Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800
VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

Avda. Almirante León Herrero, S/N "C.C. SAN FERNANDO PLAZA"
11100 SAN FERNANDO ☎ 956 59 16 68

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS
☎ 942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es

CÓRDOBA
c/Llanete de San Agustín, 1
14900 LUCENA ☎ 957 51 52 74

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
☎ 958 80 41 28

¡¡NUEVA APERTURA!! **GUADALAJARA**
Avenida Castilla, 18F - 19002 GUADALAJARA
☎ 949 22 94 96 EMAIL: guadalajara@gameshop.es

JAÉN
c/Paseo de Linarejos, 1
23700 LINARES ☎ 953 65 74 00

LAS PALMAS
c/Juan de Bethencourt, S/N "C.C. AULAGA" L-18
35600 PUERTO DEL ROSARIO (FUERTEVENTURA) ☎ 928 546 122

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
☎ 987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

LLEIDA
c/Trinitaris, 4 Bajo - 25001 LLEIDA
☎ 973 200 499 EMAIL: lleida@gameshop.es

¡¡PRÓXIMA APERTURA!! **MÁLAGA**
c/Alcalde Manuel Reina - Edificio Irene III Bajo - 29700 VÉLEZ
☎ 952 50 19 79 EMAIL: velez@gameshop.es

¡¡NUEVA APERTURA!! **MURCIA**
c/Arquitecto Emilio Piñero, 10 - 30001 MURCIA
☎ 968 90 43 84 EMAIL: murcia@gameshop.es

c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA
☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es

Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PUERTO MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS
☎ 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TOLEDO
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600 TALAVERA DE LA REINA
☎ 925 81 66 94 EMAIL: talavera@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO
☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO
☎ 94 418 01 08

XBOX BÁSICA 149€


XBOX + NINJA GAIDEN 169€


XBOX + RALLISPORT CHALLENGE 2 169€


XBOX + TOP SPIN + 2 CONTROLLER 169€


XBOX CRYSTAL + FIFA FOOTBALL 2005 — HAZ TU RESERVA — 179€


XBOX CRYSTAL + HALO2 + 2 CONTROLLER — HAZ TU RESERVA — 199€



XBOX + 2 CONTROLLER + DVD KIT XBOX 179€

LLÉVATE CON TU XBOX 2 MESES DE CONEXIÓN GRATIS A XBOX LIVE!


XBOX CONTROLLER 39€

XS PAD CONTROLL 29€


ADAPTADOR RF 25€


BERETTA 92 FS 50/60/100 Hz 54€


CABLE SCART ADV. SALIDA ÓPTICA 29€


XBOX LIVE S. KIT — COMMUNICATOR 29€ — 59€


DVD KIT XBOX 29€


5.1 4GAMERS 149€


SUPER VGA BOX — COMPATIBLE TODO TIPO DE MONITORES — 89€

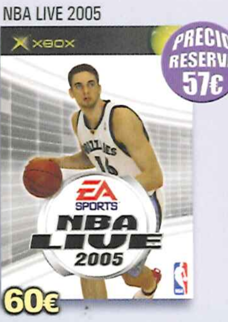

DOOM 3 — PRECIO RESERVA 56€ — 59€


FABLE — PRECIO RESERVA 56€ — 59€


FIFA FOOTBALL 2005 +XBOX LIVE SK: 69€ — PRECIO RESERVA 57€ — 60€


HALO 2 +XBOX LIVE SK: 69€ — PRECIO RESERVA 56€ — 59€
¡CARCASA XBOX EXCLUSIVA HALO2 CON TU RESERVA!
EDICIÓN ESPECIAL 69€


LEISURE SUIT LARRY — PRECIO RESERVA 56€ — 59€


NBA LIVE 2005 — PRECIO RESERVA 57€ — 60€

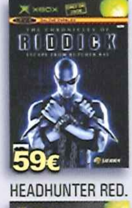

NEED FOR SPEED UNDER. 2 — PRECIO RESERVA 57€ — 60€


PRO EVOLUTION SOCCER 4 — PRECIO RESERVA 56€ — 59€


SILENT HILL 4 THE ROOM — 59€


SPLINTER CELL CHAOS THEORY — HAZ TU RESERVA — CONS.


BURNOUT 3 — 60€



CHRONICLES RIDDICK — 59€


COLIN McRAE 2005 — 59€

CALL DUTY FINEST H. — HAZ TU RESERVA — 59€

CONFLICT VIETNAM — 59€


CRASH TWINSANITY — HAZ TU RESERVA — 59€

DIGIMON RUMBLE 2 — HAZ TU RESERVA — 29€

COUNTER STRIKE — HAZ TU RESERVA — 29€

HEADHUNTER RED. — 59€



STREET FIGHTER AE — HAZ TU RESERVA — 44€

KUF CRUSADERS — HAZ TU RESERVA — 49€


MANAGER LIGA 2005 — HAZ TU RESERVA — 49€


METAL SLUG 3 — HAZ TU RESERVA — 35€


MEN OF VALOR — HAZ TU RESERVA — 59€

OTOGI 2 — HAZ TU RESERVA — 44€

OUTRUN 2 — HAZ TU RESERVA — 59€

PSI-OPS — 59€


TOP SPIN — HAZ TU RESERVA — 29€

ESPANTATIBURONES — HAZ TU RESERVA — 59€

SOLDIER FORTUNE 2 — 29€


SONIC HEROES — 29€

SW BATTLEFRONT — HAZ TU RESERVA — 59€

SUDEKI — 59€

TERMINATOR 3 REDEMP. — 20€


TONY HAWK UND. 2 — HAZ TU RESERVA — 59€

P.GOTHAM RACING 2 — HAZ TU RESERVA — 29€


WORMS FORTS — 59€


XMEN LEGENDS — HAZ TU RESERVA — 59€

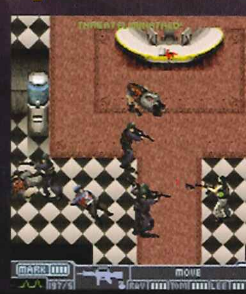
SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL E-MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES



DESCÁRGATE
¡LOS MEJORES JUEGOS PARATU MÓVIL!

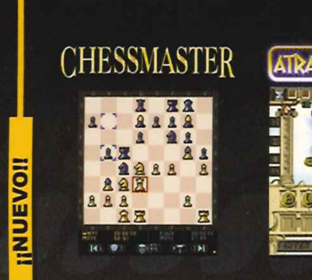
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Eres el líder de un escuadrón de élite ¡y la última esperanza del mundo contra el terrorismo!

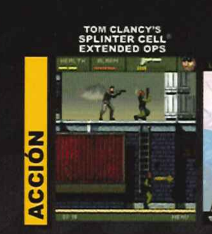
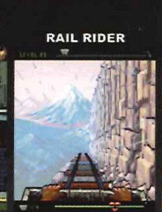
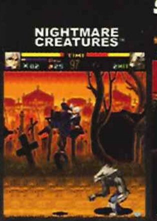
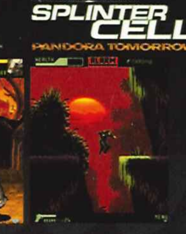


¡¡NUEVO!!

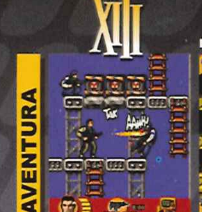
CHESSMASTER



SEXY POKER 2004


ACCIÓN

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL EXTENDED OPS

RAIL RIDER

NIGHTMARE CREATURES

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW


AVENTURA

XIII

PRINCE OF PERSIA HAREM ADVENTURES

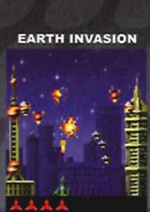
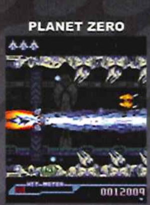
RAYMAN 3

GULO'S TALE

PRINCE OF PERSIA SANDS OF TIME™


TIROS

SIBERIAN STRIKE

EARTH INVASION

PLANET ZERO

RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD


DEPORTES

2004 REAL FOOTBALL

SKATE & SLAM
SPEED DEVILS

BLOCK BREAKER Deluxe


¡Sólo 3,12€ IVA incl.!

Para descargar un juego envía un SMS al 5525* con el texto JUEGO OX94 y sigue las instrucciones. Ej. JUEGO OX94 al 5525.

Accederás a nuestro catálogo WAP y podrás elegir y descargar tu juego. El juego será memorizado en tu teléfono y podrás jugar tantas veces como quieras.

*El acceso al catalogo vía SMS cuesta 3,12€ IVA inc (en 3 SMS de 1,04€) y tienes derecho a la descarga de un juego. También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para descargar el juego. Nos reservamos el derecho a utilizar tus datos para posibles operaciones futuras. Dispones de un derecho de acceso, rectificación y limitación de datos. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com
**Vía 806: 1,06€/min desde una línea fija y 1,04€ desde un móvil IVA inc. SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE: si tienes algún problema con la descarga contáctanos en javasupport@gameloft.com o en www.gameloft.com en la sección de ayuda.







Sony Ericsson T610 | Nokia 3510i | Samsung E700 | LG 5300i | Motorola V500

(2) Lista de teléfonos compatibles: Nokia 3510i, Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, Nokia 7650, 3650, 3660, N-Gage, Nokia 3410, Sony Ericsson T610, Z600, Motorola T720, V300, V500, V525, V600, Sharp GX10, GX20, Samsung E700, LG 5300i, 5400, 7100, Sagem My-V65, -Siemens C55, M50, SL55, M55, MC60, S55, C60
Existen juegos compatibles para todos los terminales aquí listados

Más juegos de calidad en



www.gameloft.com

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Sam Fisher, the Soldier Icon, Speed Devils, Nightmare Creatures, Chessmaster, the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six and Rainbow Six : Raven Shield are trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubisoft Entertainment company.
© 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia.
© 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.).

Al utilizar nuestros servicios, el número de tu móvil quedará grabado en nuestra base de datos. Conforme a la legislación vigente, tienes derecho al acceso, rectificación y cancelación de tus datos en http://www.gameloft.com/optout. Nos reservamos el derecho de utilizar los datos enviados para posibles operaciones futuras.